
ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 7
ARGENTINA $4,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 13.500
CHILE $1850 • BOLIVIA $18 • VENEZUELA $2290
TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA
PRIMICIA EXCLUSIVA!
EVANGELION
TODO SOBRE EL ESPECTACULAR JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES!
¡DE REGALO!
UNA CARTA DE PLANE SHIFT!
Silver Drake
NEON GENESIS EVANGELION
ANGEL
BATTLE
PELEAR VENCER o MORIR EN NEO TOKYO!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1515-1697
GUIA DE EPISODIOS DE CARD CAPTOR SAKURA
FURI KURI LOS CAPITULOS FINALES
INFORME ESPECIAL GATE KEEPERS Y ARGENTO SOMA
LINKS DE INTERNET • VIDEOGAMES • MAGIC • POKEMON

NUKE 7

Editorial

¡Hemos llegado juntos a las vacaciones y es por eso que este número se vino medio playero! Como sabemos que gran parte de nuestros lectores estarán disfrutando de estas páginas en algún paradisíaco lugar de veraneo, hemos preparado muchas notas que los mantendrán ocupados y les ayudarán a no echar de menos las cassetteras, la PC, el cable, los jueguitos y demás equipamiento de supervi-vencia tecnológica que dejaron allá lejos, desenchufados y en casita.

Pero como también sabemos que a la vez hay muchos que, como nosotros, no pueden tomarse vacaciones y que por diversos motivos optaron por quedarse aquí, tendrán cientos de horas extras de entretenimiento con el **Data Disc** que acompaña este número, mientras que los que se fueron a la costa tendrán que esperar interminables días para poder instalarlo en su máquina y ver qué trae...

Además, y con un inocultable espíritu veraniego y a modo de balance de todo lo que pasó durante este 2000 que se fue, en este número hacemos la primera entrega de los **Premios Fisura Nuklear** a los eventos y produccio- nes más destacables de año y pasamos revista a aquellos hechos que nos hicieron más llevadera la existencia duran-te estos doce meses pasados.

Además, hemos preparado un mega concurso con alucinantes premios, les resumimos millones de capítulos de **Sakura**, aprendimos a jugar a las **Trading Card** de **Eva** y, como si todo esto fuera poco, se habrán dado cuenta que a partir de ahora salimos mensualmente...

¡De nada, ustedes se lo merecen!

14



Gate Keepers: la onda retro del animé de fin de siglo

40 PAG

¡Evangelion también tiene su juego de cartas coleccionables!

Contenido de este número

¡Con amor para Lara Carolina, en su tercer cumpleaños!

Colaboran en este número:

Ignacio Esains
Manuel Silva
Marcelo Romero
Dai Ikeda
Pablo A. Castro
Máximo Frias
Martín Varsano
Ricardo Lopez
Mario Marincovich
Juan Del Compare
Alejo Zagalsky
Penélope Glamour
Lorena Higa
Martín Villagarcía

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frias
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal . Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel 4305-3160

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembyhi Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina

Febrero de 2001

ACID RAIN

El 2001 se viene con todo, ¡Gainax saca a la venta un juego para Windows con Rei Ayanami como protagonista!



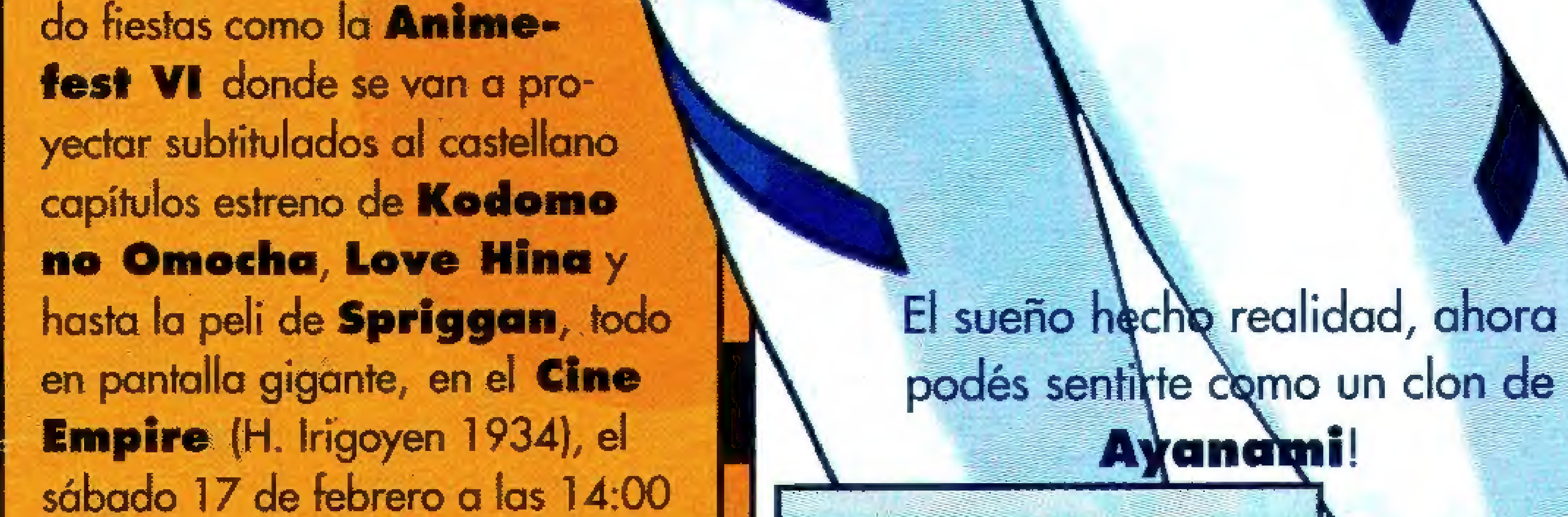


¡Y sí, nosotros estamos tan perplejos como ustedes! Parece que este proyecto estaba siendo bien guardado por el equipo de programadores del estudio **Gainax** (recordemos que cuando esta empresa estaba en serias dificultades económicas luego del estrepitoso fracaso comercial de la película **Wings of Honeammise**, **Gainax** se dedicó al desarrollo de jueguitos para poder devolver toda la plata que le habían hecho perder a la **Bandai**) y muy pronto podremos saber con exactitud de qué se trata este soft, que a priori parece ser una suerte de 'simulador de la vida de **Rei Ayanami**', es decir que deberemos asumir y lidear con todos los roles que esta extraña chica tenía en la serie, desde introvertida estudiante hasta piloto de **Eva**, pasando por situaciones nuevas como las que ilustran las fotografías, donde se ve a nuestro clon favorito preparando galletitas y hasta haciendo visitas a una granja vaya uno a saber dónde...

La pregunta que siempre queda flotando en el ambiente es la de siempre: ¿correrá este programa sólo en la versión japonesa de **Windows 95/98** o se habrán molestado en realizar una versión que funcione en el resto del mundo y no sólo en los extraños ordenadores del planeta **Japón**?

El sueño hecho realidad, ahora podés sentirte como un clon de **Ayanami**!

GUTA y NO GUTA



Guta: que se sigan haciendo fiestas como la **Animefest VI** donde se van a proyectar subtitulados al castellano capítulos estreno de **Kodomo no Omocha**, **Love Hina** y hasta la peli de **Spriggan**, todo en pantalla gigante, en el **Cine Empire** (H. Irigoyen 1934), el sábado 17 de febrero a las 14:00 hs. Sabio consejo del Señor Miyagi: ¡No se lo pierdan!

No Guta: que al cierre de esta edición el **Cartoon Network** siga repitiendo los capítulos de la primera temporada de **Card Captor Sakura** al mejor estilo **Magic Kids**.

Guta: que **Leiji Matsumoto** (el creador del **Capitán Raimar y La Reina de los 1000 Años**) haya sido contratado por el grupo francés de corte techno dance que se llama **Daft Punk**, ¿sabrá el **Matsu** en lo que se mete?

Guta: ¡corre el rumor de que la empresa de video **AVH** ha encargado a su departamento de marketing que haga un estudio de mercado para estudiar las posibilidades de editar títulos de animé para alquiler en los videocubles y hasta posible venta directa!

Gainax en la feria anual de fans Comic Market 59







El segundo **Box Recopilatorio** de la serie en **DVD** ya ha salido a la venta. Todos los estuches de estos boxes (que serán tres en total) han sido ilustados expresamente para la ocasión por **Yoshikuyi Sadamoto** y prometen que si te comprás los tres te mandan las tarjetas de teléfono que se ven en la ilustración de la izquierda.

Conjuntamente siguen saliendo los esperados **Groundwork of Evangelion**, libros que al final resultaron ser una especie de engrapados de storyboards y bocetos utilizados a la hora de realizar la animación, algo realmente decepcionante para quienes por cuestiones idiomáticas nos quedamos afuera de las notas adicionales que **Hideaki Anno** adosara a cada edición. Todo este material se presentó en exclusiva en la tradicio-nal feria **Comic Market** (una especie de **Fantabaires japo** pero en serio, donde los aficionados presentan sus obras (mangas no profesionales llamados **doujinjis**) para que las editoriales los contraten como futuros artistas estrella.

Gainax no faltó a la cita y además de todo lo mencionado, puso a la venta copias de acetatos que se utilizaron para la serie de **Eva**, además de calendarios para el 2001 y cositas de **FLCL**.

Se acaba de estrenar en TV Tokyo la nueva serie del creador de Macross: Earth Girl Ajuna

Con apenas un puñado de capítulos en el aire todavía es poco lo que les podemos contar sobre esta nueva incursión del talentoso **Shoji Kawamori** como director de una serie televisiva, sin embargo, les podemos adelantar que el papá de las **Valkyrias** se ha tomado casi tres años para preparar y planificar este proyecto que, según sus realizadores, contará con lo mejor de la animación tradicional y -como era de esperar- con grandes dosis de material generado por computadora, que aseguran será para caerse de espaldas.

La serie en cuestión se llama **Earth Girl Ajuna** y trata de una chica con poderes sobrenaturales (al mejor estilo **Hitomi Kanzaki** de **Escaflowne**, otra obra del mismo autor) cuya aura especial la hace sensible a los infortunios a los que nuestro planeta y sus habitantes están predestinados a sufrir.

Kina Ariyoshi (tal el nombre de la protagonista) entrelazará su destino con otro misterioso personaje llamado **Chris**, quien va de acá para allá en su moto a lo largo de la costa nipona hasta que se lleva puesta a nuestra nueva heroína, momento en el cual la trama se dispara, como toda buena serie de animé.

La inevitable batalla por salvar la **Tierra** estará presente y se nos viene a la mente un irrefrenable deseo de gritar ¡no, otra vez no! pero al mismo tiempo sabemos que **Kawamori** debe tener un par de ideas más que copadas diseminadas a lo largo de la trama, bien destinadas a ponernos la tapa en el momento menos esperado.






Algunas fotos del opening de **Ajuna** y las computadoras donde supuestamente hacen los 3D

¿A que ya se imaginan quién compuso la banda de sonido original de **Earth Girl Ajuna**? Sí, tal cual, otra vez **Yokko Kano** (**Bebop**, **Escaflowne**), y si bien el temita del opening no es un flash se hace pegadizo al poco tiempo.

Como si todo esto fuera poco, **Kawamori** se encuentra involucrado en otra serie, **Earth Defense Family**, dirigida por **Satoshi Kimura** (el mismo de la segunda película de **Tenchi Muyo**) también enrolada en el género de ciencia ficción con minitas clarividentes.



¿Nueva serie de Sailor Moon en preparación?

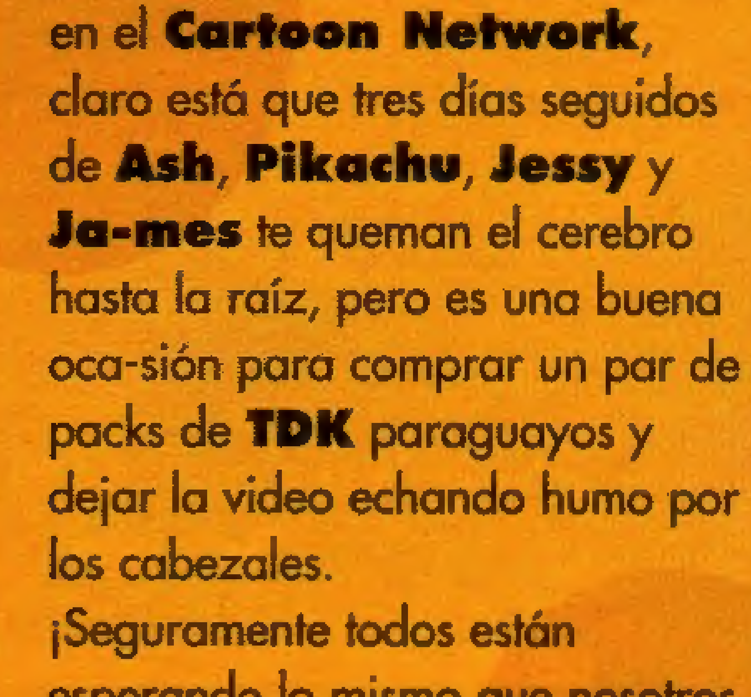
Es sabido que los falsos rumores y las informaciones mal intencionadas son moneda corriente en este ámbito, y que los mejores bolazos se deslizan por internet como si se tratara de una verdadera autopista informática y no de la banquina digital que tenemos en nuestro país!

Ejemplos de esto sobran, como la inexistente continuación de **Saint Seiya** (**Caballeros del Zodíaco**) por citar la más trascendente.

Pero tratando de evitar que la emoción perturbe nuestro rigor perio dístico hemos podido confirmar que **Naoko Takeuchi** se encuentra avocada en el rediseño de los personajes que la hicieran famosa y archimillonaria (nos referimos a las **Sailor Scouts**) para una supuesta nueva versión televisiva.

Tal cual están las cosas tanto puede ser que el proyecto derive en un juego de video como en una colección de ovas o en una pila de papeles abollados en un cesto de basura, pero lo cierto es que **Takeuchi** está concibiendo una nueva versión de los personajes, remixando los clásicos con otros nuevos, y esto está dando que hablar entre las chicas y los otakus masculinos que gustan de lucirse con pollera marinera en las convenciones lunares y en las editoriales de revistas para otakus!





GUTA y NO GUTA

Guta: que haya vuelto **Slayers** a la pantalla de **Canal 2** y al **Magic**, aunque la forma con que la televisión local trató a esta serie ha hecho que la misma no generara la cantidad de fans que se hubieran logrado con una emisión más prolija y no tan bastardeada (recordemos esos conductores que hacían como que la miraban tomando mate con facturas e improvisando comentarios totalmente poco chistines).

Guta: la maratón de **Pokémon** que se mandaron los chicos de **Turner** en el **Cartoon Network**, claro está que tres días seguidos de **Ash**, **Pikachu**, **Jessy** y **Ja-mes** te queman el cerebro hasta la raíz, pero es una buena oca-sión para comprar un par de packs de **TDK** paraguayos y dejar la video echando humo por los cabezales.
¡Seguramente todos están esperando lo mismo que nosotros, una mega maratón de **Sakura**!

ACID DROPS

Kenichi Sonoda, el creador de los diseños originales de las chicas de **Bubblegum Crisis** y conocido mundialmente por su manga **Gunsmiths Cats**, ha dado a conocer que está preparando una nueva historia llamada '**Wrestloid Baby**' donde se narran las peripecias de una androide que hace lucha libre en el Japón del futuro... habrá que verlo porque como idea es bastante tontina, ¿verdad?

El **Cartoon Network** ha comenzado a emitir los capítulos estreno de **Pokémon The Johto Journies** en el horario de las 17:00 hs

Los programas más vistos en Japón tuvieron sus especiales navideños

Como suele ocurrir todos los años, las cadenas de televisión más poderosas de la isla pusieron al aire una serie de capítulos inéditos realizados para ser emitidos durante las fiestas.

El primero de todos fue el de **One Piece** (un animé de piratas medio raro, cuyo manga salió en castellano hace algún tiempito sin pena ni gloria), seguido del especial de **Love Hina: XMas Silente Eve**, donde el protagonista de esta comedia toma decisiones fundamentales en su vida (como tratar de encarar a la minita que le gusta y decírselo a pesar de los desencuentros que ocurren a lo largo de todo el episodio).

Love Hina está empezando a ser conocida entre los fans argentinos gracias a las fiestas que proyectan capítulos subtitulados en castellano de los mismos, con una notable aceptación del público.

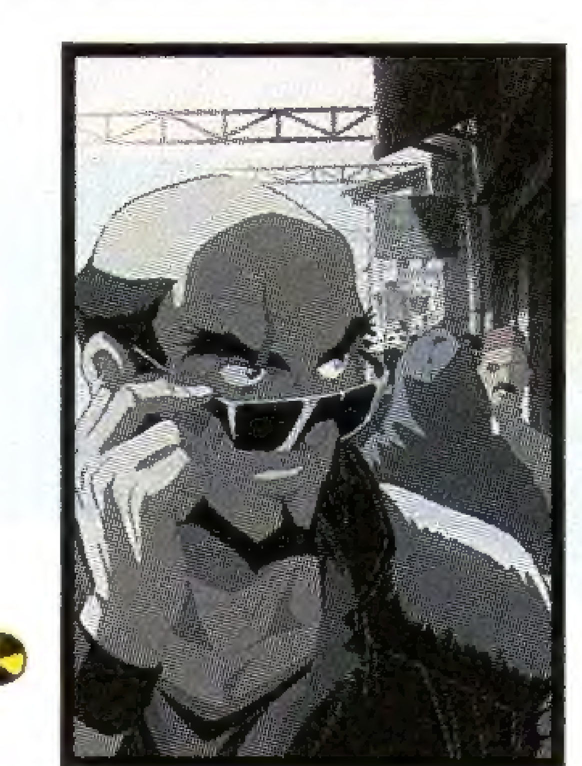
Metaiten Conan no se quedó afuera de esta movida presentando el especial '**Conan vs Kaito Kid**', donde se narra como **Shinichi** (antes de ser transformado) se encuentra por primera vez con **Kaito**.

Primeras imágenes de la peli de Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door

Finalmente, la tan esperada peli de **Cowboy Bebop** tiene nombre, como pueden apreciar, y ha sido el título de este tema setentero el elegido para anticiparnos que este film va a ser duro, en la mejor tradición de los capítulos más heavys de la serie.

En las fotos que reproducimos abajo se pueden ver los nuevos personajes, **Elektra** y **Vincent**, dos tipos que seguramente van a poner a nuestros perso-najes favoritos en serios problemas (y mientras **Vincent** no se la transe a **Faye**, todo bien...).

De la trama todavía no podemos anticiparles más de lo que ya contamos en números anteriores, pero cada día estamos más cerca del estreno y en cuanto sepamos algo más serán los primeros en saberlo!

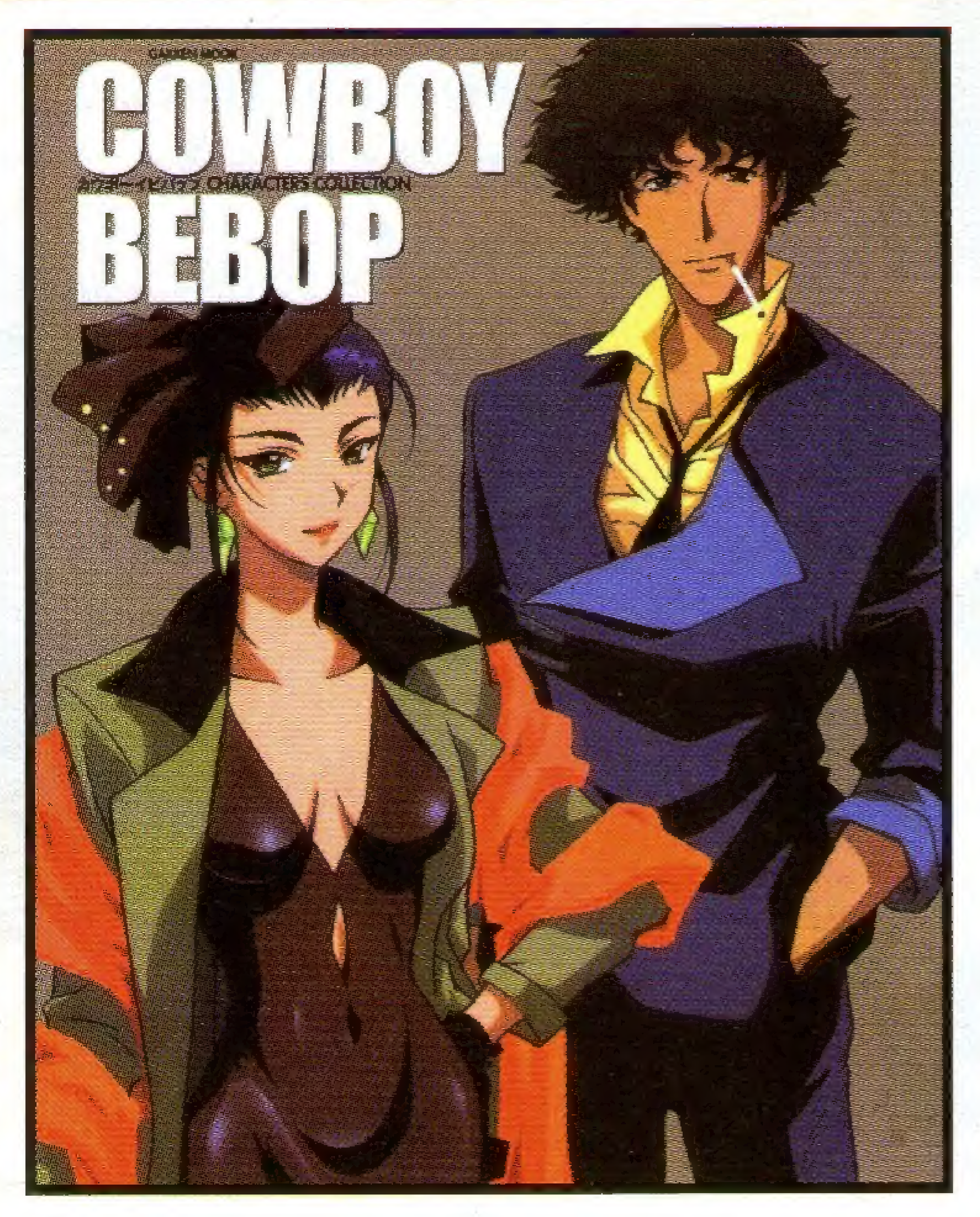






¡La leyenda nunca muere, **Spike** vuelve con todo en la peli de **Bebop**!

ART BOOKS



Los invitamos a revisar la bebopgrafía de los bounty hunters más chapudos del espacio

Existe en el mercado una amplia variedad de libros de arte de **Cowboy Bebop**, y si bien en mayor o menor medida son todos de una calidad notable, la intención de este artículo es ayudarlos a elegir entre todos cuál es el más interesante, especialmente teniendo en cuenta que la mayoría de las veces estos ejemplares suelen pedirse por correo (en las comiquerías argentas ya no es tan frecuente encontrarse con ellos) y suele suceder que la información que se brinda sobre los mismos no ayuda a la hora de tomar la decisión.

Bueno, tanta perorata para plantear algo muy sencillo: el mejor libro de esta serie es el que ven indicado aquí arriba; se llama **Cowboy Bebop Character Collection** y es de la editorial **Gakken** (ISSN 405602071). En su interior encontraremos un apartado para cada uno de los personajes de la historia, con ilustraciones simplemente perfectas (casi todas las tapas de las ediciones americanas de los videos están sacadas de este libro), una guía de episodios, diseños de personajes y hasta un póster desplegable.

Contiene 94 páginas, la gran mayoría de ellas son a color y su precio no es excesivo (alrededor de los $40 pesos en **USA**, y aún más barato en Japón, ya que ronda los 1700 yens, menos de la mitad del precio en dólares al cambio actual).

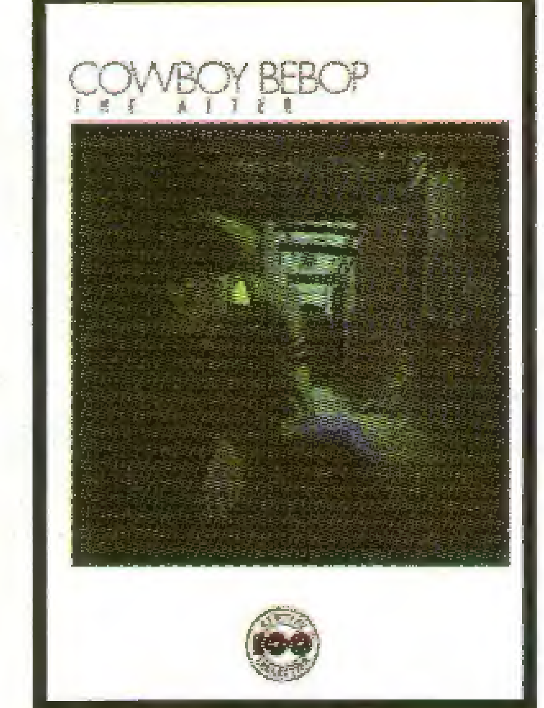
Si no sos adepto a comprar muchos art books de cada serie en particular, con éste te basta y sobra; si por el contrario te gusta tener muchos libros en tu biblioteca manga, éste es la piedra fundamental para la colección, a la que podrás agregar alguno de los que detallamos en el apartado de abajo, pero que difícilmente puedan servir de reemplazo a este ejemplar, en la mejor tradición de las obras de antaño.

Segundas opciones, para fanáticos solamente

Existen otros dos volúmenes de ilustraciones, el **C.B Jazz Messengers** (ISBN 40485 29730) y el **C.B The After** (ISBN 4048531034).

El material que ofrece el primero es bastante escaso y además las páginas en blanco y negro desmerecen su calidad, sin dudas es el último de la fila, sólo podemos recomendarlo si los otros dos se hacen imposibles de conseguir, de manera que queda claro que nuestra segunda opción es **The After**, cuya particularidad es la de tener una sección destinada al merchandising de la serie, donde veremos cosas realmente divertidas como los peluches de **Ein** o las maquetas del **Swordfish II** (la navecita roja de **Spike**), entre otras.

Finalmente, debemos mencionar los conocidos animé books, en este caso son seis y llevan el nombre de **Newtype Film Book Cowboy Bebop** (ISBN 40485 30283). Estos conocidos tomos del tamaño de un manga resumen con fotogramas todos los capítulos. Si bien su precio unitario es reducido (alrededor de los $20) el tenerlos a todos a veces se hace bastante oneroso y sólo se justifica si sos un sacado, re sacado, de la serie.









ACID DROPS

Estos fueron los cinco animés televisivos más vistos en Japón durante diciembre de 2000

1) **Argentosoma (*)**
2) **Vandread**
3) **Tri Zenon**
4) **Corrector Yui**
5) **Inu Yasha (**)**

(*) Ver nota en este número
(**) Ver nota en Nuke 6

La señal **Cartoon Network** de los **Estados Unidos** ha comenzado a emitir hace apenas semanas la serie de animé **Outlaw Star**, basada en el manga (que se encuentra editado en castellano).

El primer episodio salió al aire notablemente censurado, algo que francamente ya no sorprende a nadie, por lo que de más está aclarar que las situaciones con cualquier tipo de connotación sexual han sido eliminadas, la escenas de violencia se han ido y los diálogos necesitaron ser cuidadosamente alivianados para que en el país de la libertad no se vean mancillados los ideales de heroísmo y buenas costumbres.

Según los directivos de la cadena, casi la totalidad de los episodios van a ser puestos al aire y esperamos que la versión local de este canal incluya las aventuras de **Gene Starwind** (aunque sea en versión extra light) lo antes posible.



NUKE AWARDS

¡Estos fueron los favoritos del año que se fue!

Para ser del futuro, el año 2000 fue bastante triste, los sistemas operativos se siguieron colgando como siempre (o peor), el efecto **Y2K** no afectó ni a los **Tetris** que venden en los colectivos, los autos no vuelan, la Internet inalámbrica es de terror, los ponjas cada vez tienen menos ganas de dibujar en serio y el **Almirante Hunter** ya a esta altura parece que no viene en serio. Sin embargo, hubo algunas cosas que hicieron de estos largos meses algo más llevadero y es por eso que decidimos destacarlos en esta entrega anual de los

MAS ALLA DEL BIEN Y DEL MAL

Twiggy puede seguir presentando **Digimón** en **América** hasta que se le dé nuevamente por cantar, y a **Jujeñita** quién sabe que le pasó que ahora anda en calesita; ¡es por eso que, en esta ola de advenedizas, queremos resaltar que para nosotros la verdadera reina del lugar es **Maru Carril**, con su programa mixture de publicidades y éxitos animados de nuestros abuelos! Como la conocemos desde la época en que **Candy Candy** era estreno, no podemos dejar de saludarla por su meteórica trayectoria, sin olvidarnos de la propuesta de la competencia que se ve opacada todos los fines de semana por **El Club del Animé**; nos referimos, claro, a la programación del **Canal Rural**.

Mejor producción televisiva







Entrega el Premio el Señor: **Autilio**, de **Fuerza G.**

Locutor: 'por ser la mejor adaptación animada de un manga de **Rumiko Takahashi**, marcando el retorno de la aclamada autora de **Maison Ikkoku**, **Lum** y **Ranma 1/2** a la pantalla chica.

Lejos de las comedias antes mencionadas y más cerca de la atmósfera de **Mermaid Saga**, esta historia de leyenda ubicada en el medioevo japonés nos presenta la desdicha de una adolescente que por cuestiones del guión y de ancestros conflictivos se ve trasladada a la antiguedad y entabla una extraña relación de competencia con un demonio mitad hombre y mitad perro.

Juntos deberán apoderarse de todas la piezas de un collar conocido como **Shikon no Tama** que tras una jugarreta del destino se encuentra esparcido a lo largo de todo el planeta.'





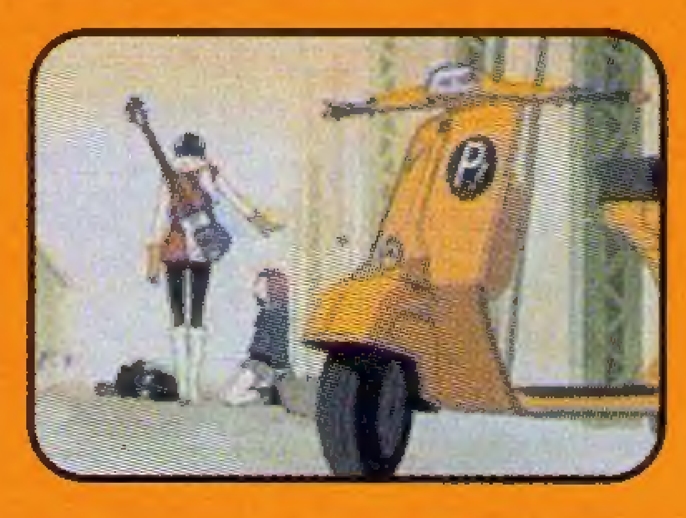


Mejor Serie en OVAs
Furi Kuri
(Gainax)

Entrega el Premio el Señor: **Gaucho Veloz** de **Grandaizer**.

Locutor: 'Con esta producción el equipo de creativos -por llamarlos de alguna manera- de **Gainax** demuestra que sabe romper esquemas y que está decidido no sólo a romperlos sino a hacerlos trizas.'

Furi Kuri es la serie de seis ovas más delirante de la historia del animé moderno. Una familia desquiciada se entremezcla con una extraterrestre, a la que no son sólo las bujías de su moto las que no le carburan. Una sucesión de muertes extrañas, robots gigantescos que afloran de la cabeza del protagonista y un monumental edificio en forma de plancha de vapor que se recorta en el horizonte, otorgan el marco apropiado para que tanto guionistas como dibujantes se dejen llevar por las extrañas sustancias que deben consumir antes de sentarse a la mesa de dibujo, o mejor dicho en la computadora, ya que esta serie además se jacta de estar realizada íntegramente en forma digital. ¡Hurra!'







Premios Fisura de Nuke.

Como podrán ver, hemos decidido honrar a la mejor serie de animé televisivo, a la mejor colección en ovas y por supuesto al largometraje del año; sin embargo, el tema daba para más y es así que decidimos incluir algunos rubros extras, que son los que se exponen en estas páginas.

Como si esto fuera poco, hemos contratado estrellas exclusivas encargadas de repartir los galardones, no estamos hablando de figuras top precisamente porque no nos alcanzaba la plata, pero cual si fuéramos los directivos de **Fantabaires** hemos logrado captar a tres luminarias, actualmente fuera del circuito, que supieron ajustarse sin chistar a nuestro presupuesto (y por lo menos no nos dejaron pagando como a **Lou Ferrigno**).

Tal vez coincidan con nosotros, tal vez no, pero la verdad es que nos hemos divertido mucho confeccionando esta primera entrega y esperamos que el año que viene sean ustedes, adorados lectores, los que con sus votos premien y castiguen a los eventos y producciones que este incipiente siglo XXI nos pondrá frente a las narices...

¡Será hasta entonces!

RUBRO COMEDIA DRAMATICA

Premio Mejor Canal Desconocido:
Locomotion

Premio Mejor Mentira del 2000
Sony PlayStation 2



Premio Compartido Mejor Mentira Consecutiva 1998-1999-2000
Los zonas de los DVD Los subtítulos de los DVD y los DVD

Premio Anime Más Ignorado
Dragon Ball GT

Premio Figurita Repetida
Magic Kids

Otros Eventos Olvidables

El Sr. **Mariano Peluffo** junto a **Twiggy**, presentando animé mejor que las pulgas de **Markovsky**

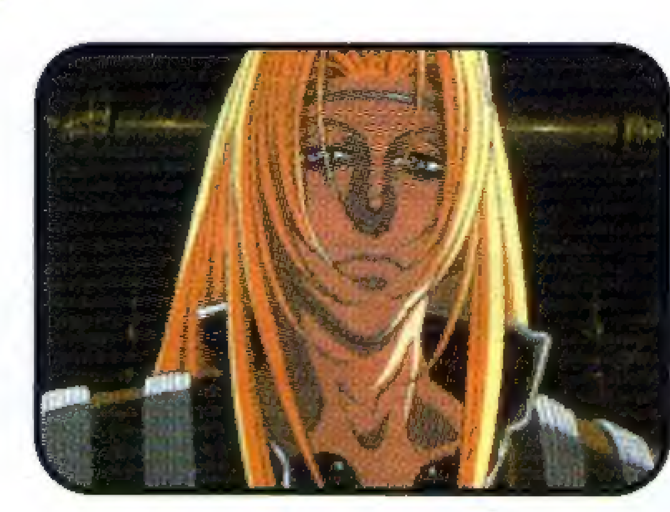
El androide de **Kancheritos**

El staff a pleno de **Kancheritos**

Los tatuajes del gordo de **Expedición Robinson**

El bochormo consecutivo de los organizadores de **Fantabaires**

Mejor Largometraje Cinematográfico de animé:





NUKE
Fisura 2000

Mejor Film
Escaflowne The Movie
(Sunrise)

Entrega el Premio el Señor: **Lunk** de **Robotech**.

Locutor: 'Fue una de las películas más esperada, basada en una serie que supo despertar grandes pasiones entre sus seguidores. Una historia de dragones y hechiceros combinada magistralmente con inmejorables diseños de retrotecnología al servicio de implacables señores de la guerra.

Escaflowne, el **guymelef** o maquinaria de combate definitivo, es una bendición y a la vez un arma de doble filo que puede acabar con la vida de quien lo reclame como suyo.

Animada por la gente del estudio **Bones**, este film destaca sobre el resto de sus contemporáneos por la maestría con que están resueltas las escenas de acción y combate.'

WIRED ZONE

¡Llegaron las vacaciones y no pudimos resistir la tentación de imaginar que estamos en la playita disfrutando de una vista sensacional y leyendo nuestra revista favorita!

SOY LO QUE SOY

1) El Otaku Retro

Objeto Personal: una remera de **Mazinger Z**.

Va siempre de vacaciones al mismo lado y cada vez con menos amigos. A estas alturas odia la arena, el sol y no le entran las bermudas, así que se la pasa durmiendo la siesta para esperar la hora de ir a cenar.

Porcentaje de este tipo de otaku que hacen **Nuke**: muy elevado... ¡Puños afuera!

2) El Otaku Nuevaola

Objeto personal: tarjeta de crédito internacional.

Se va a España a ver si engancha la **Feria del Comic de Barcelona** aunque no sabe ni en qué ciudad ni mes se hace.

Porcentaje de este tipo de otaku que hace **Nuke**: el estrictamente necesario.

3) El Otaku Abnegado

Objeto Personal: un pack gigante de TDKs de video.

No se va de vacaciones porque el **Magic** justo vuelve a repetir **Ranma 1/2** y lo va a grabar todo de nuevo para que queden más prolijos y 'editados'.

Porcentaje de este tipo de otaku que hace **Nuke**: ¡era alto pero se nos rompieron todas las cassetteras!

Sin dudas, lo más traumático de la noche anterior a la salida con rumbo a la costa (o donde quiera que sea el destino vacacional elegido) es armar la mochila para que en un espacio físico sumamente restringido nos entren los 38 compacts de nuestras series de animé favoritas (sin que se rompan las cajitas), el discman, los packs de pilas de repuesto, los mangas que fuimos comprando durante todo el año y que nunca tuvimos ganas de leer (es muy común querer llevarse los cuarenta y pico tomos de **Video Girl Ai** para releerlos a ver cómo eran), los sanguchitos, las latitas de **Coca Diet**, un par de libritos para hacernos los cools y por supuesto los llaveritos de **Sailor Moon** (escondidos al fondo de todo).

Obvio resulta decir que, por cada cosa que entra en la mochila, nos quedan veinte afuera y es por eso que hemos confeccionado esta lista de emergencia otaku, con nuestras recomendaciones para hacer frente a todas las vicisitudes que nos depara un veraneo prometido... y si empiezan a extrañar las valiosas posesiones que dejan en casita, los invitamos a reflexionar un poco y hacerles ver por qué, de tanto en tanto, es bueno aflojar y volver a ser casi como personas normales...

Por todo esto es que necesitamos un descanso...

Si bien hoy en día es mucho más fácil conseguir todo tipo de material sobre animé que en el pasado, ser otaku es algo muy distinto y parece ser cada vez más complicado.

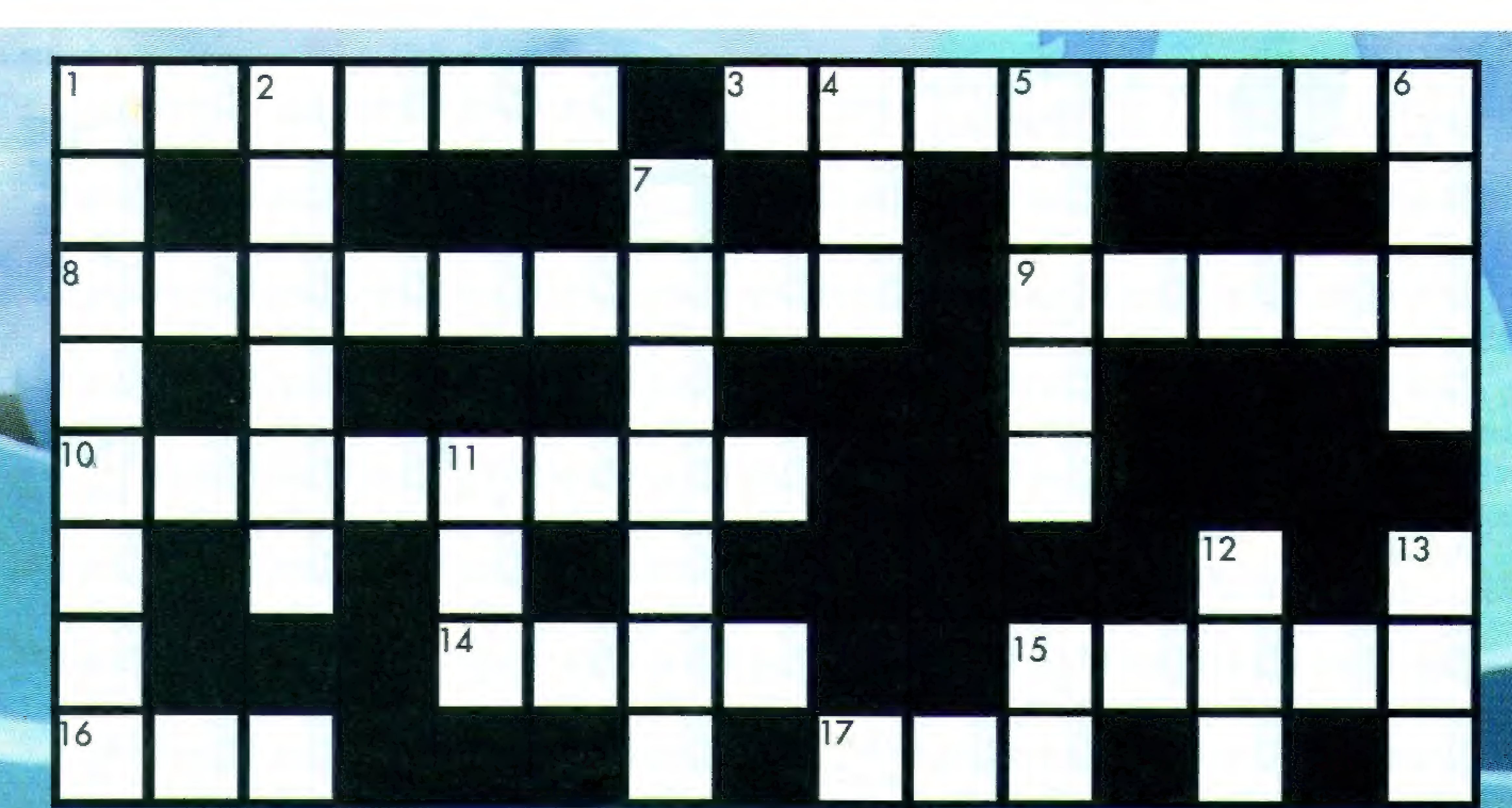
Intentar ser un/a buen/a otaku termina resultando un enorme conjunto de hechos anecdóticos gracias al intrincado destino y la mala suerte.

Un buen ejemplo es **Locomotion**: las mejores películas y ovas coincidieron todo el año con **Sábado Bus, Sorpresa y 1/2** o lo que sea, la cuestión es que corremos por toda la habitación buscando un video para grabar...

(sigue en la página 13)

Definiciones Superpoderosas:

Horizontales: 1) Mascota hiperkinética de Lucy, Marina y Anaís (rima con Pomona). 3) Material de nombre increíble con el que está fabricado el 1 vertical. 8) Chabones gigantes a los que no les cabe tener una mina al lado y mucho menos si es en la propia nave, nadie sabe cómo entran en sus battlepods y usan unos zapatones de lo más pisteros (¡es fácil, eh!). 9) Raza de cangrejos espaciales que se ponen como locos cuando famoso cantante vestido de señora y grupo de motokeros transformables le sabotean las bases. 10) Nave espacial que es un descontrol, donde el mejor piloto quiere ser cocinero y al héroe chapudo lo bajan en el tercer capítulo. 14) Muñeco salido de una grúa de la costa atlántica al que se le piantaron unas cartas re poderosas 15) Mi papá es un ídolo. 16) Valeroso piloto que se atragantó con una ensalada de piñas. 17) Afeminado patotero de prestigioso fichín **Verticales:** 1) ¡Se me fue la mano! 2) Legendario inadaptado que no le presta la moto a nadie, ni a su mejor amigo. 4) Formato digital de video que ocupa mucho espacio y permite que los otakus pirateen dibujitos por Internet. 5) Heroína pocas pulgas que vive en un basurero y no se come ninguna. El director, James Cameron, le robó mal a este maravilloso manga cyberpunk para darle el look al personaje de Max Guevara de la serie Dark Angel. 6) Formato musical que cuando se pone en la PC se escucha todo horrible como si fuera un Cassiotone. 7) Una de las Sailor Scouts que tiene el mismo apellido que Freddie, el de Queen. 11) Famosa empresa de jueguitos de consola que se distingue porque sus personajes son como el 17 horizontal. 12) Protagonista del nuevo animé de Rumiko Takahashi (perro). 13) Manga de un dinosaurio que no habla pero que tampoco vende. 15) Primer nombre del creador de los robots gigantes y poseedor de una línea de cosméticos con su nombre.





'Intentar ser un/a buen/a otaku termina resultando un enorme conjunto de hechos anecdóticos gracias al intrincado destino y la mala suerte.

Si te tocan días muy horribles y tenés a mano una video cassettera, nada mejor que ponerse al tanto con algunos lanzamientos en español como **Cowboy Bebop**, **Arc the Lad**, **Video Girl Ai** y siempre vienen bien algunos combates fotónicos de la mano de las películas de **Mazinger**, el **Gran Mazinger** y **Getta Robo**.

¡GRAN CONCURSO!

Los invitamos a participar en un nuevo desafío que consiste en resolver el crucigrama de la izquierda.

Una vez terminado pueden mandarlo fotocopiado, copiado a mano o simplemente anotando las respuestas a en un e-mail a nuestra dirección:

Paraguay 2452, 4to. B (1121) Capital Federal
o por e-mail a:

Nukemag@ciudad.com.ar

El cierre del mismo es el 5 de marzo de 2001

¿Y qué hay de premio, se preguntarán ustedes?

Pues bien, un mega pack de productos otakus consistentes en:

1 Telar de Slam Dunk (medidas 82x110 cm)
1 Llavero de Saint Seiya Original Japonés
1 Libro de arte de Slayers
1 Remera de Evangelion (justo de tu talla)



(Sí, el póster de tela de Slam Dunk es como este.)
Los premios son gentileza de **Kame House**
Rivadavia 5040
Local 18
(15) 56192337

SOY LO QUE SOY



4) El otaku antiotaku
Objeto personal: no tiene.

Jamás compró un video y no piensa siquiera hacerlo. Lee y ve todo de garrón, no tiene cable y si tiene video es solamente reproductora, pide revistas prestadas y sin sentir vergüenza al hacerlo, asiste a las fiestas de animé de colado y se planifica en las comiquerías cercanas durante interminables tardes de verano.

Suele reunirse con sus pares en los **Burger Kings** y se autoflagela cuando si sorprende comprando un conito de 0,50 centavos.

Porcentaje de otakus de este tipo que hacen **Nuke**: exterminados.

5) El otaku de remate:
Objeto personal: calculadora.

No tiene un peso para irse de vacaciones y por eso decide subastar toda su colección de artículos animéfilos al mejor postor. Este tipo de otaku es altamente buscado por sus congéneres vampíricos que merodean los barrios porteños.

Existe una variación a este tipo de personaje, el otaku oriental, que también debe juntar plata pero para volver a su país de origen.

Porcentaje de este tipo de otakus que hacen **Nuke**: ¡esa es información ultrasecreta!

6) El otaku dominguero
Objeto personal: mochila vieja.

Se resigna a soportar el calor en su lugar de origen durante todo el verano para desquitarse los domingos yendo al **Parque Rivadavia** a comprar videos de ocasión (que no andan) e intercambiar revistas sin tapa. Puede considerarse una variación del otaku antiotaku pero no es así: realmente están en plena bancarrota moral y económica.

Porcentaje de este tipo de otakus que hacen **Nuke**: ¡en alarmante aumento!

Estos son cuatro CD que tenés que llevarte si o si en las vacaciones. En orden de aparición: **Addict**, la banda de sonido de **Furi Kuri** interpretada por **The Pillows**, luego tres discos de la compositora **Yokko Kanno**: **Cowboy Bebop No Disc**, **Escaflowne The Movie OST** y **Brain Powerd**; este último, aunque menos conocido, les aseguramos que está a la altura de las demás obras de la notable compositora.

¡Sin música no hay marcha!

Claro que hay tanta cantidad de bandas de sonido en existencia que la elección se complica, así que si querés agregarle un quinto, te damos algunas opciones extras: **Serial Experiments Lain Cyberia Mix**: de entre los tres CD's que recopilan la música de la serie es normal que uno se quede con éste, por la simple razón de que es el único que trae el opening, y en dos versiones. El resto de la música es todo marcha y tecno del más puro.

Recomendable para los amantes de la serie y para quienes gusten de este tipo de música.

Neon Génesis Evangelion Vox: después de editada toda la banda sonora del animé empezaron a salir CD's que contenían música 'basada en la serie', como los compactos '**Refrain**' y '**Vox**'. A partir del segundo track son todos temas de música pop, por lo que es altamente recomendable para **Evamaniacos** ya que casi ningun track está cantado en japonés.

Rurouni Kenshin OST: el primero de todos los CD's de la serie, y que se destaca mucho sobre los demás. Contiene la música de todos los primeros capítulos y, aparte del opening, el resto es totalmente instrumental. Las melodías son tranquilas y agradables.

Shojo Kakumei Utena Adolescense Mokushiroku: De todos los CD's de la serie, en nuestra opinión éste es uno de los mejores. Contiene toda la banda sonora de la película, con versiones nuevas del opening, **Rimbù Revolution**, y de varias canciones más de la serie. En general, los temas instrumentales crean el mismo clima que los de la serie de TV, aunque hay algunos que están bastante mejor trabajados. Se destaca el track 7, que es la canción que aparece de fondo en la escena del baile.

Macross Pluss: Sharon Apple: contiene todas las canciones de **Sharon** que aparecen en la serie de ovas de **Macross Plus**, **idoru singer**, que se destaca de las demás de la saga **Macross** por experimentar con música tecno, marcha, dance y nada de pop, como **Min Mei** o **Wendy Rider** de **Macross II**.

La canción que más se destaca es la primera, que es la que aparece de fondo en la escena en la que **Isamu** llega a la **Tierra** y es atacado. A este tema se agregan el track más conocido de todos, **Idol Talk**. En realidad, este CD es un single a pesar de que acá lo vendan como un CD normal. Pocos temas, pero una buena opción a todas luces.

Martín Villagarcía

(viene de página 10)

Hasta que lo encontramos y lo acomodamos (porque siempre está por la mitad, nunca está justo), volvemos al comedor chocándonos los muebles y puertas (y haciendo correr a las mascotas), y listo, el opening y la intro quedaron afuera.

La familia siempre quiere ver alguna película, por lo que resoplando sabemos que el anime quedará para mañana. Lo que no sabemos es que los estudios, las visitas sorpresa, los amigos y demás quehaceres harán que llegue el fin de semana y empecemos a correr otra vez, sólo para que al final te des cuenta que el video que usaste tenía un capítulo de **Sakura** y que justo acabás de borrarlo.

Otro ejemplo más que común: dejás la video programada y al volver a tu casa encontrás el VHS fuera de la máquina, por lo que la cinta no te alcanzó, o resulta que se cortó la luz o el que grabó un programa fue tu hermano y nunca más vas a tener la película de **Ghost in the Shell** porque ahora la reemplaza **Digimon**, y nuestros gritos ensordecen a medio barrio.

Para completar el panorama de locura de nuestras vidas como otaku, el canal **Magic** parece jugarnos en contra. Más de un domingo nos aguantamos el sueño para ver **El Club del animé** y resulta que los que están dormidos son ellos y terminamos viendo el mismo programa del día anterior.

Este hecho me hace volver al caso anterior, porque si dejamos la video para grabar este programa los dos días, el primero que se graba entero es del domingo pasado (oops, dirán los del **Magic**) y el segundo, que es el que corresponde, nos queda por la mitad y otra vez las palabrotas flotan por el aire haciendo eco.

Una pregunta que me viene a la mente: ¿por qué los canales de TV no hacen publicidad de las series que van a emitir?

Suele suceder que, haciendo zapping, descubrimos un animé nuevo y no tenemos ni idea de cómo empezó, ni por qué sucede lo que sucede, y para ver el opening hay que juntar paciencia y esperar un día más.

Coleccionar manga es otro traumático tema: te acostumbrás a la traducción española y después de tanto vicio se te mezclan los términos, los dedos siempre te quedan negros (o sea que tus lindos libritos tienen corta vida), las páginas se despegan y adiós a la encuadernación, y lo peor es que en la mitad de la historia, la editorial **Norma** deja de publicarla y lloramos con lágrimas de sangre.

¡Qué difícil es ser otaku! Y encima de tanto sufrimiento y billeteras vacías, tenemos que escuchar los opening y endings en las patéticas versiones en castellano.

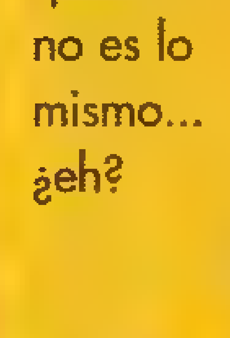
¡Tengan piedad de nosotros!

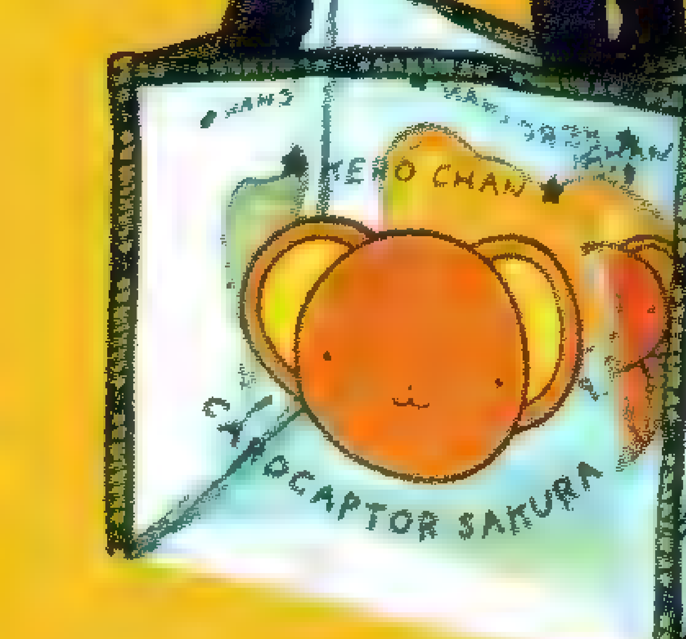
Lorena Higa

PLAYA Y ACCESORIOS

Para usarla todos los días y quedar como un campeón del shojo, nada mejor que llevar este bolsito de **Kero-chan** que tiene espacio más que de sobra para llevar algún que otro tomo de **Marmelade Boy**, **Chicos de menta** y por qué no también la **Guru Guru** (pero ojo que si el sol está muy fuerte el papel se le destruye).

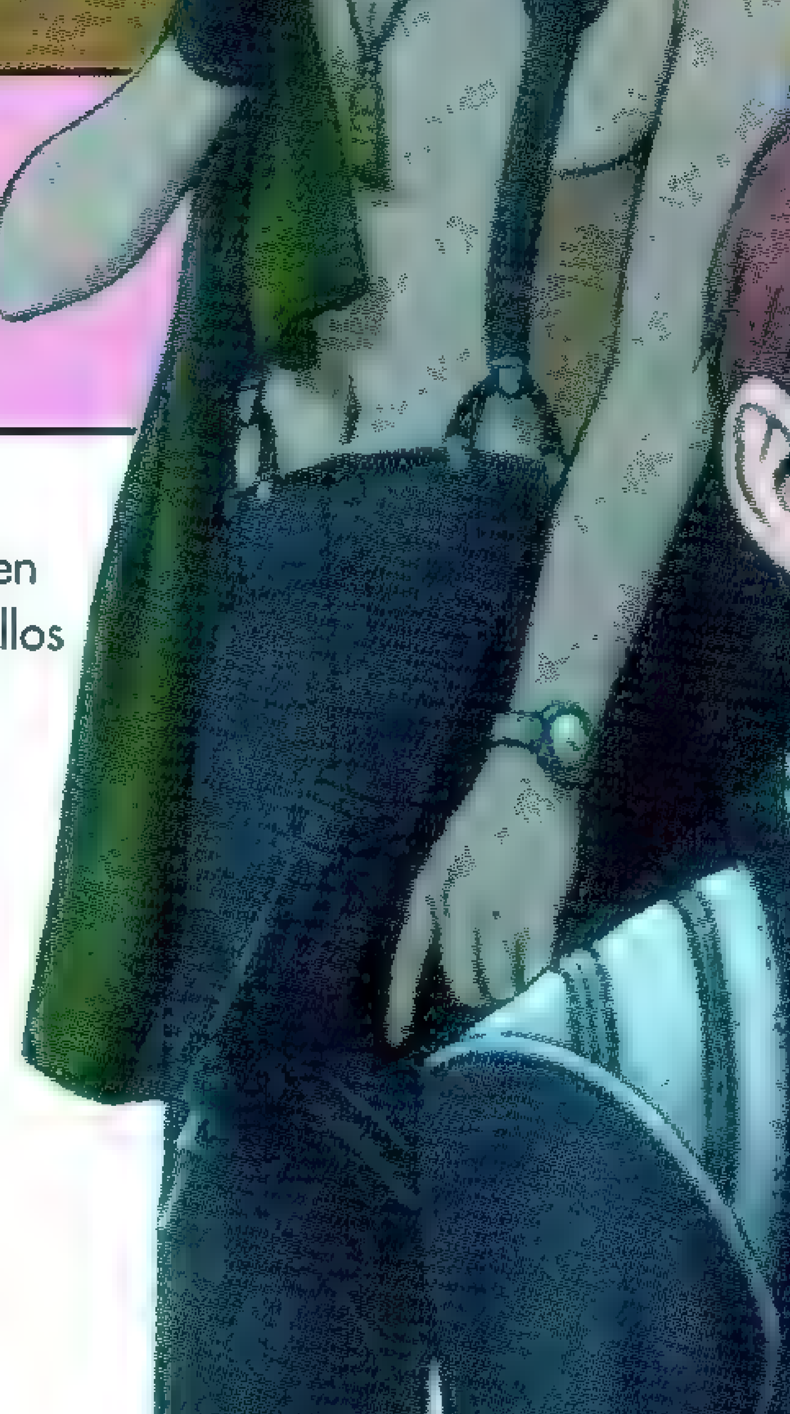
Hay lugar todavía para el bronceador, las ojotas y el juego de tejo de **Saint Seiya**, así que tranquilo y con mucha honra. Si se te lo lleva tu novia también está bien pero queda claro que no es lo mismo... ¿eh?







¡Los bañeros más locos del mundo!



Los buzos tácticos **Hayami** y **Kino** se complacen en anunciar a los ganadores del concurso anterior. Ellos son:

Ganador del **Art Book de Pokémon**:
Laura Tornario de **Clorinda (Formosa)**

Ganador del Manga original de **Kamikaze**
Juan Pablo Galant (Quilmes Oeste)

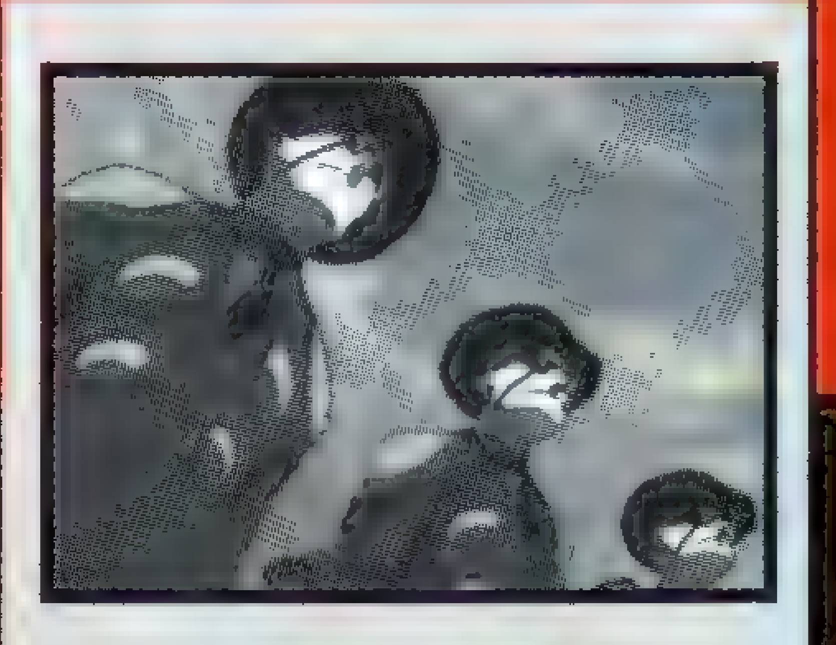
Ganadores de cartas **Magic** autografiadas
Fernando Gabriel Laya
Guillermo Fumez
Ernesto Ignacio Gentiluomo

A todos ellos los vamos a llamar por teléfono para combinar la entrega de sus merecidos premios.
¡Felicitaciones!

TERMINAL DOGMA

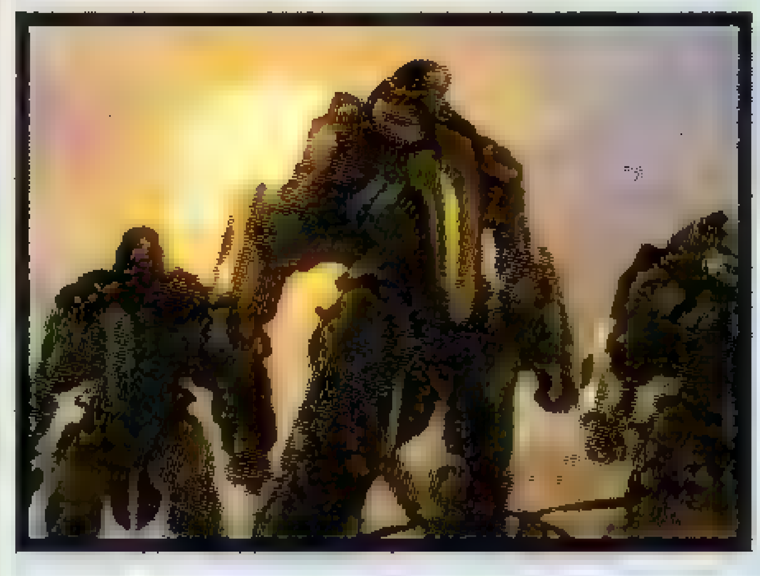
A mitad de camino entre Evangelion, Sailor Moon y Nadesico, llegaron los Abrepuertas ¡y el frío no se va!

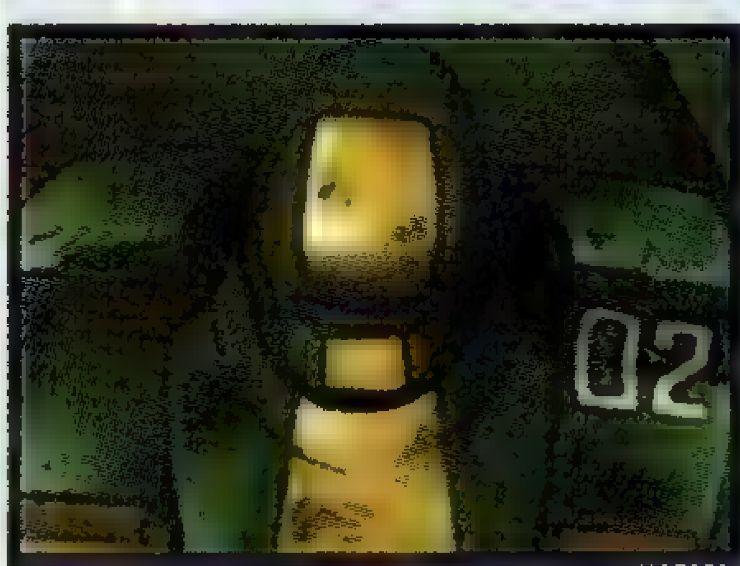
LOS ALIENS

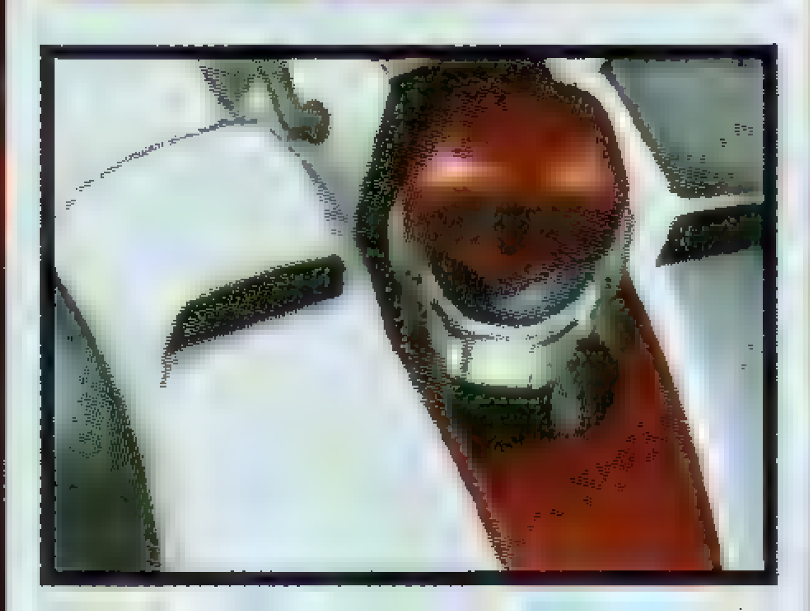




No son tan poderosos como los banqueros del **FMI** pero estos tipos de sombrero y lentes oscuros son la amenaza a la que deben hacer frente los paladines de **Gate Keepers**; abajo, tres fotos para ilustrar que los mecas no estarán ausentes en esta superproducción de **Studio Gonzo** y **Shogakukan** que mantuvo en vilo a los nipones durante buena parte del año 2000.







Gate Keepers fue la primera serie de animé desarrollada por **Gonzo Studios** para la televisión japonesa y, si bien no fue el único los productos de la compañía que tomó por asalto la pantalla chica durante el año pasado, la gran aceptación por parte del público para con esta serie apenas dejó lugar para que **Vandread**, la última creación de la factoría **Gonzo**, lograra siquiera lucirse un poco.

Si bien fue durante los últimos meses que estos chicos consolidaron su trayectoria como uno de los más importantes desarrolladores de material animado de los últimos tiempos, ya habían llamado la atención de todos por haber sido responsables junto a **Shoji Kawamori** de **Ao no rokugo** (**Blue Submarine Nº 6**), la primera producción donde se logró unificar la animación tradicional con elementos, escenarios y secuencias de acción generadas íntegramente por computadora.

A diferencia de esta serie que nos mostraba un futuro apocalíptico y todo lleno de agua, **Gate Keepers** es una mezcla de ciencia ficción y comedia situada en el año 1969, cuando **Japón** se estaba levantando tanto científica como económicamente de las ruinas causadas por el segundo gran conflicto bélico mundial.

Lo que nos ofrece el guión no va a ser el mejor que hayamos visto en nuestras vidas (es más, algunos capítulos nos van a confirmar nuestras dudas con respecto a la falta de ideas que sufre el japonés animador medio de hoy en día), pero contiene tantos elementos ridículos que nos van a entretener por un buen rato y seguramente contará con la aprobación de los fanáticos locales.

Es seguro que para apuntalar un poco la falta de imaginación, los **Gonzo** dotaron a la serie con una animación de gran calidad que incorpora (como en **Ao no rokugo**) bonitos efectos y animaciones en 3D.

Además, y aunque esté situada en la década del sesenta, hay unos espectaculares diseños mecánicos con un toque retro realmente original.

El diseño de personajes corrió por cuenta de **Keiji Gotoh**, el mismo de **Nadesico**, así que si extrañaban a los personajes con ojos enooormes, esta serie les va a encantar.

Contrariamente a lo que pueda suponerse, los personajes de **Gate Keepers** no son un team de mayordomos ninjas, mucho menos los patovicas que cuidan al dueño de **Microsoft** o los descendientes del grupo de periodistas que botonearon al presidente **Nixon**, sino, muy por el contrario y como bien deben estar temiendo leer, son un puñado de adolescentes con poderes especiales capaces de derrotar a unos malvados invasores que planean destruir la **Tierra**, o por lo menos hacerles bastante daño a sus habitantes.

¿Más de lo mismo?

Pues bien, para empezar, los pibes estos son capaces de abrir portales (**Gates**) de los que emana una energía que tiene la particularidad de convertir a los invasores en cristales verdecitos similares a la kriptonita.

¿Que no les parece muy copado? Bueno, entonces cabe destacar que además tienen mega pulmones para gritar a los cuatro vientos el nombre de los ataques que despliegan para que el invasor tome nota de cómo se llamaba el golpe que los dejó knock out.

¿Siguen sin que se les mueva un pelo? A ver... por si esto fuera poco, nos damos cuenta de que están utilizando el **Gate power** porque los ojitos se les ponen de una manera particularmente llamativa, como si hubieran fumado cosas raras.

Ah, sí, ahí les empezó a interesar el tema, ¿no? :)

Además en cada miembro del equipo, los **Gate Powers** se manifiestan de diferentes formas, como por ejemplo el de la protagonista que tiene la habilidad extra de poder sanar las heridas gracias a su '**Gate of Life**'.

Como es tradición, los primeros episodios nos muestran más que nada cómo se va armando el plantel de niños defensores del planeta, enfrentándose en cada ocasión a la amenaza alienígena y demostrando cada uno su increíble poder.

No se intenta todavía develar ningún misterio acerca de los Invasores y sus maléficos planes.

¿De dónde son? ¿Qué pretenden?

¿Por qué el **Gate Power** es lo único que puede con ellos? ¿Cómo adquieren los **Gate Powers** estos niñitos japoneses?

Gate Torade

La historia nos enseña que corría el año 1969 cuando a los japoneses se les ocurre fundar una una organización secreta llamada **A.E.G.I.S.** (**Alien Extermination Global Intercept System**), encargada de defendernos contra la amenaza externa encarnada en los invasores, seres extraños que, como es de público conocimiento, nunca poseen buenas intenciones.

Se comenzó a saber acerca de la presencia de estas fuerzas malignas durante la **Segunda Guerra Mundial**, motivo por el cual **Japón** decidió preparar a esta organización especial destinada a la defensa terrestre.



Para reclutar a jóvenes especiales y de ambos sexos de todos

los rincones del país y del mundo, **A.E.G.I.S.** cuenta con espectaculares instalaciones subterráneas cuya fachada es el Instituto Secundario donde estudian sus integrantes.

Cuando se quiere dar la señal de alerta a sus púberes miembros para que se presenten a la defensa activa, una ridícula canción infantil cuya letra hace referencia a la higiene personal suena por los altoparlantes de la escuela.

Aún más ridículamente emergen sus vehículos de ataque al tiempo que se eleva la torre central del Instituto amparándose en una falsa tormenta de arena.

Sin embargo, pertenecer a esta organización tiene sus privilegios, ya que a cada miembro se le otorga (sin gastos de mantenimiento por un año) una tarjeta que hace que la policía no te pueda poner multas por excesos de velocidad ni siquiera en el trayecto Buenos Aires - Mar del Plata.

¡Así de poderosa y corrupta es esta tarjeta!

A.E.G.I.S. también cuenta con una tecnología muy avanzada para la época. Por esta razón es que pueden transformar a un simple autobús de turismo en un poderoso acorazado armado hasta el último rincón.

O diseñar espectaculares automóviles deportivos capaces de alcanzar altísimas velocidades e inclusive transformarse en robot (por supuesto, también deportivo).

Gracias a poderosos artefactos capaces de detectar fuentes de energía **Gate**, la organización se encarga de engrosar su lista de jóvenes talentos.

El Comandante de **A.E.G.I.S.** se hace llamar **Shirei** y es un tipo muy serio y de bigote que de vez en cuando nos sorprende con reacciones algo alocadas (acompañado, obviamente, de las líneas cinéticas de rigor a sus espaldas).

Su secretaria personal es la señorita **Ochiai** y también se encuentra allí **Megane**, el típico **Mac Gyver** de la empresa, que mete manos en los vehículos y los artefactos más sofisticados.

Ahora bien, ¡no dijimos casi nada de los invasores!

Esta fuerza desconocida posesiona preferentemente a las personas con sentimientos negativos (¡a la gente mala, bah!) y las transforma en unos tipos vestidos de negro con sombreros a lo texano, lentes oscuros y un portafolios. Hasta que evidencian su existencia pueden pasarse mucho tiempo ocultos entre la incauta muchedumbre.

Son una especie de **Hombres de Negro** pero sombrerudos y es muy gracioso ver a los estereotipos de gente mala que va a ser asimilada por los **Invasores**... ¡según el criterio de estos guionistas, la mitad de los argentinos seríamos de este bando!

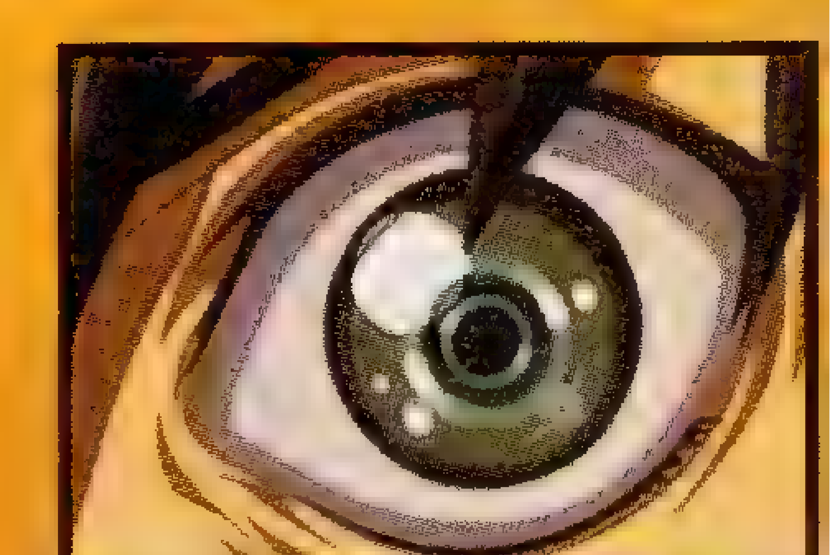
Estos hombres de negro texanos atacan a los **Gate Keepers** con unas descargas de energía que salen de sus portafolios, como si de un arma se tratase.

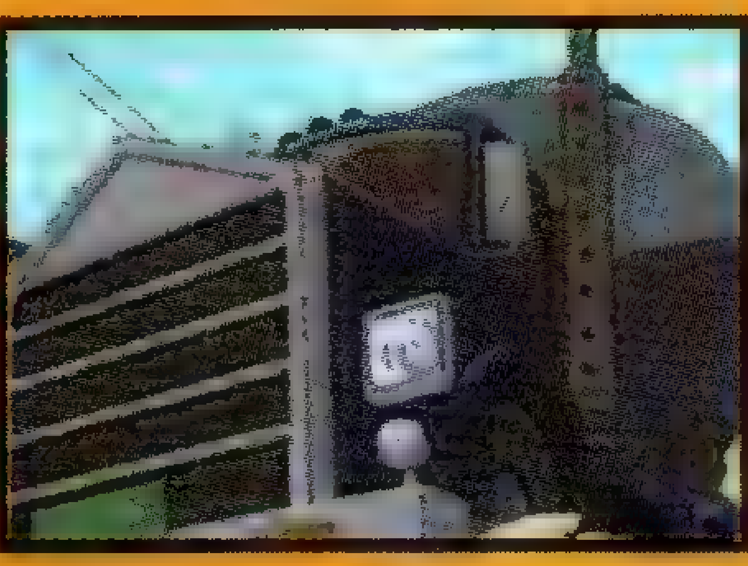
Hasta que llega el alienígena líder, que a diferencia de los demás va vestido de rojo, e indica que comience la secuencia de fusión.

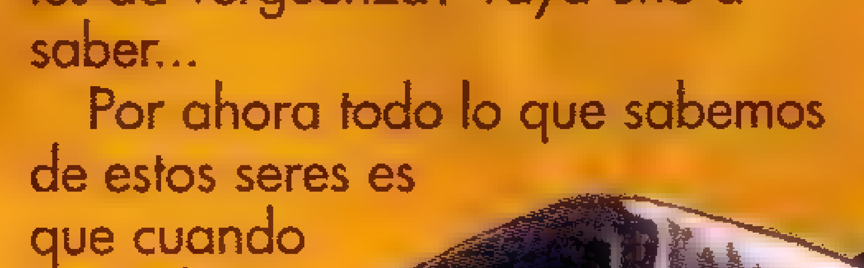
Esta fusión, literalmente, siempre toma formas más bien ridículas. Como por ejemplo una inmensa bola negra, un precario wincofón gigante, un taladro, un ciempiés y hasta bloques de autopista que caminan por el aire.

Como ya lo hemos mencionado, una vez destruidos, se transforman en cristalitos (como en **Sailor Moon**) y una pregunta que no deja de rondar es qué sucede con la gente que fue poseída... ¿se morirán? ¿Se borran de la serie porque les da vergüenza? Vaya uno a saber...

Por ahora todo lo que sabemos de estos seres es que cuando sus individua-









Los protagonistas de esta se
Shun y **Ruriko**, combatiend
Invasor dimensional



lidades se juntan en una sola masa es fácil destruirlos (si tenés los poderes de estos pibes, claro) pegándoles donde más les duele, el punto rojo que indica la presencia del invasor mente maestra.

Stargate

Si todo lo que le contamos hasta ahora fuera lisa y llanamente lo que sucede a lo largo de los 24 episodios de esta obra, seguramente los televidentes orientales no hubieran quedado tan enganchados con la misma, de manera que es menester hacerles saber que las cosas toman un tono bastante oscuro a partir de la primera docena de capítulos, en donde las traiciones y los personajes que se dan vuelta revelando sus verdaderos propósitos nos hacen ver que nada es tan lindo en el mundo, por más que te den tarjeta VIP y meca con kilometraje libre.

Otro hecho para resaltar es la gran -inmensa- cantidad de personajes que hacen aparición en escena, desde **Bancho**, el típico patotero redimido (que sólo tiene dos cosas por las que preocuparse: tonalizar sus músculos y dejar de seguir los impulsos de su corazón enamoradizo) hasta el arribo de agentes norteamericanos, alemanes, chinos; sin dejar de mensionar a **Reiji Kageyama**, un winner y **Gate Keeper**, a quien le cabe más trabajar para las falanges enemigas que estar en una base todo lleno de minitas histéricas; y lo bien que hace.

En suma, acción, comedia, nenas tontas y chabones jugados que se muelen los huesos y astillan



sus mecas en combates poligonales es lo que nos ofrece **Gate Keepers**. Ustedes deciden si los dejan entrar.



[illegible]



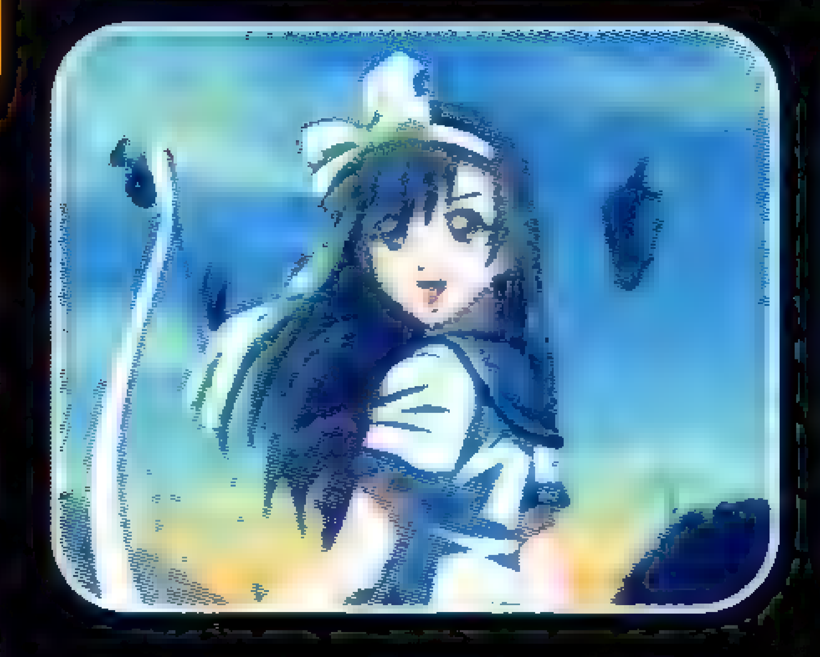
Este pibe no posee ningún Gate Power ni tampoco tiene mucho debajo de su gorrita pandillera, sin embargo el cree que sí e inventa golpes como si realmente tuviera alguna habilidad especial.

Era un patotero hecho y derecho, hasta que conoció a **Hachiman**, quien le enseñó que ser maloso era medio bajón.

Es gritón, se emociona y llora por cualquier cosa, hasta lo más insignificante.

Como es fácil de suponer también está enamorado de **Ruriko** y logra que lo nombren miembro 'honorario' de A.E.G.I.S. porque se hace amigo de **Ukiya** y porque nadie se debe atrever a echarlo.

Ruriko Ikusawa
Gate Power: 'Gate of Life'



Ruriko es la primera miembro reclutada de A.E. G.I.S. y, por tanto, la niña mimada de la organización.

Conoce a **Shun** porque de niños eran vecinos e iban al mismo jardín de infantes; por aquel entonces ella estaba enamorada del infante **Ukiya**, pero éste la rechazó porque le gustaba más otra vecinita.

De nena era conocida con el apodo de 'moquitos' **Rurippe**, por lo cual odia que alguien la llame de esa forma, especialmente si es **Shun** quien lo hace, ahora que es toda una señorita.

Es muy respetada y laboriosa en la escuela, donde se comporta de una forma insoportablemente traga.

El arma con la cual canaliza su **Gate Power** es el arco. Las flechas las saca de una cartuchera que posee bajo su pollerita, donde presumiblemente también guarde otras cosas para esos días que se necesita el poder de máxima absorción.

Nació un 4 de abril de 1952, por lo que en nuestra historia tiene unos 17 años de edad.



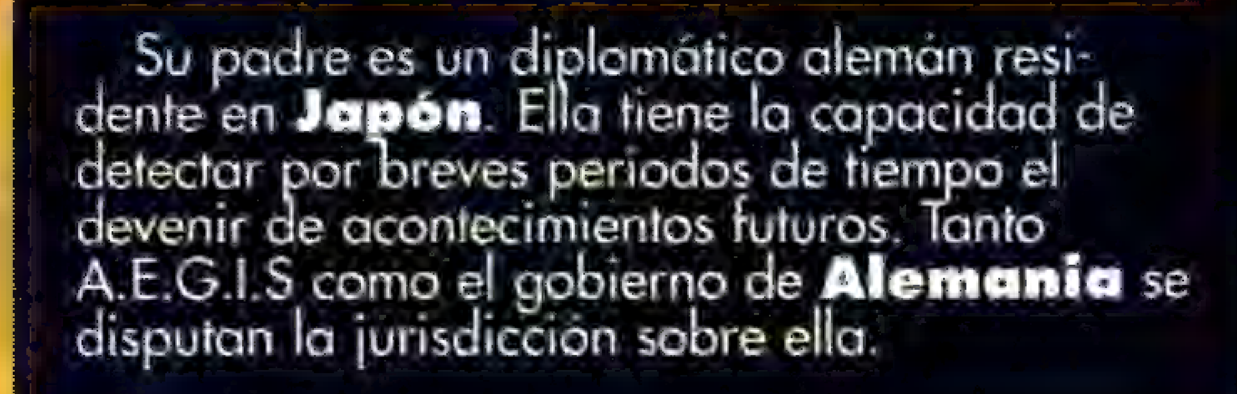
Jun Thunders y Jim Skylark



Ambos miembros son el aporte de los **Estados Unidos** a la lucha contra los Invasores. Ella es de **Chicago** y tiene 20 años muy bien puestos, ¡es la más perra de todas las Gate Keepers y se la re banca!



Misao Sakimori



Su padre es un diplomático alemán residente en **Japón**. Ella tiene la capacidad de detectar por breves periodos de tiempo el devenir de acontecimientos futuros. Tanto A.E.G.I.S como el gobierno de **Alemania** se disputan la jurisdicción sobre ella.



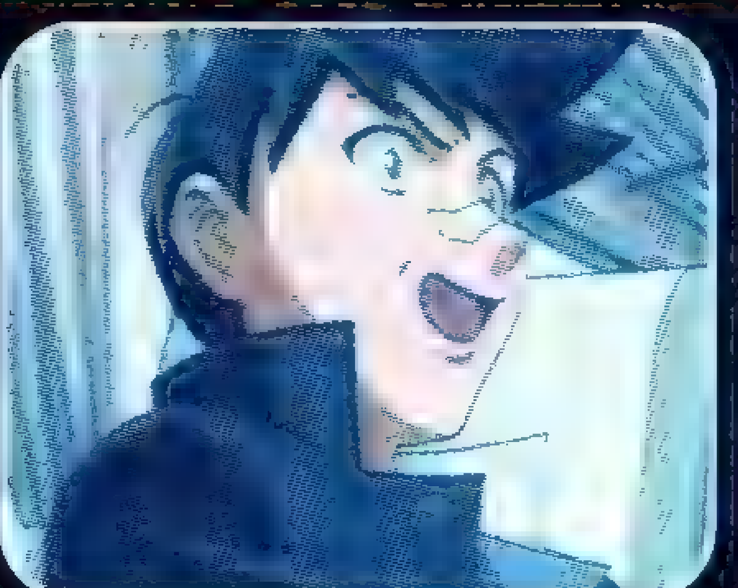
Yukino Houjou

Las coincidencias físicas no son lo único que tiene este personaje en común con **Ruri Yukino** de **Nadesico**, al punto de ser por mucho la más enigmática y reservada del grupo.





Shun Ukiya
Gate Power: 'Strong Wind'



Vivía con su madre y su hermana pequeña antes de unirse a la gente de **A.E.G.I.S.**

Su padre aparentemente murió en un accidente automovilístico el día que se recibía de primaria, sin embargo su deceso está envuelto en una nube de misterio ya que el hombre estaba llevando a cabo una serie de experimentos con un sistema de propulsión poco convencional.

Habiendo dejado a la familia, **Shun** se muda enfrente a la casa de **Ruriko**, a quien bardea todo el día.

Le gustan los mangas berretas y ver animés en la tele. También sabe algo de **Kendo**, pero nunca lo practicó oficialmente. Por este motivo, lo fajan más de una vez por hacerse el canchero e imitar lo que le enseñan sus mangas.

Su peinado desafía toda regla física. Canaliza su poder Gate mediante una espada de **Kendo**. Por motivos desconocidos, de vez en cuando se cuelga con reflexiones serias a las que nadie presta atención.

La de la fotito de al lado es su hermana **Saemi**, tal vez la única persona cuerda de la ciudad.

Reiko Asagiri
Gate Power: 'Gate of fascination'

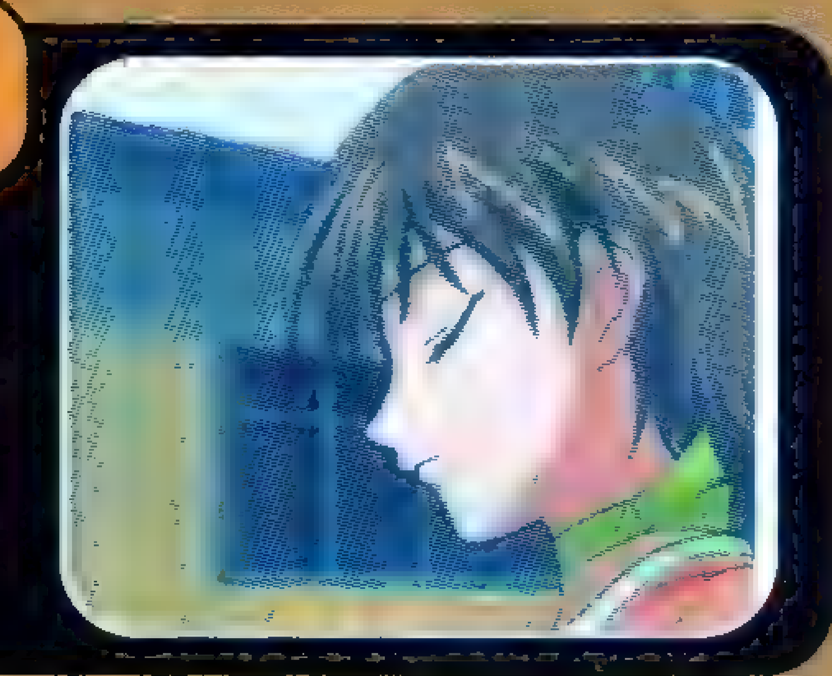




Su habilidad reside en tocar una música en el piano que hace que los invasores se pongan de la cabeza (el televidente también, al ver semejante truchada). Le gustan los cuentos de hadas y comer descontroladamente.

Es medio retardada, aunque está muy fuerte y a la larga resulta de lo más simpática.

Kaoru Konnai



Posee extrema agilidad, velocidad y fuerza, ideal para el combate cuerpo a cuerpo. Por tener estas habilidades fue separada de casi todos los equipos en los que participó; como la efedrina y Mara-dona, más o menos. Creía que ya no había ningún reto para ella, hasta que ingresó a A.E.G.I.S.

Megumi Kurogane



Es una borrega insoportable, creída, histérica y malhumorada, que puede generar una especie de escudo psíquico para rechazar el ataque de los invasores... ¡o es que simplemente ni siquiera ellos se la tragan!

Fon Feiring



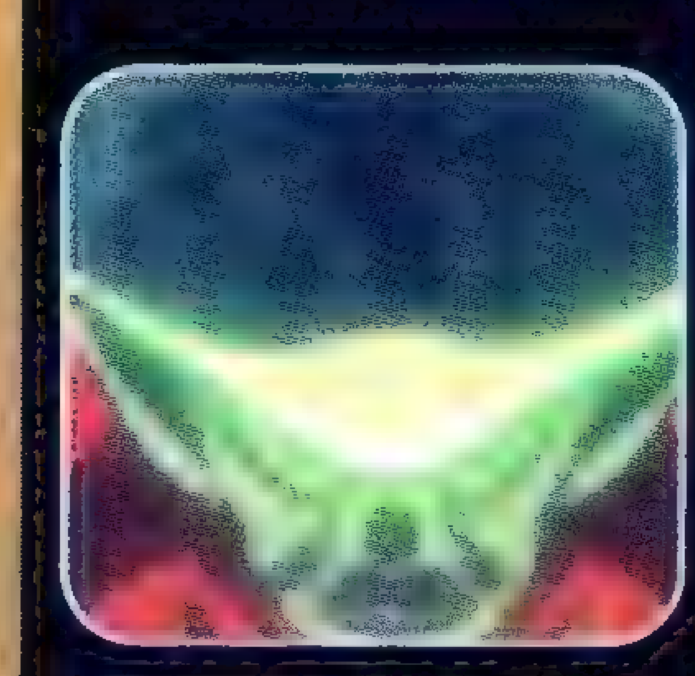
Pertenece a la división de A.E.G.I.S. en Shangai, ¡y cuando llegan los chicos malos los repele con un ataque de fuego!

No caza una de japonés pero tiene siempre buena onda y por eso todos la quieren; con tan sólo 12 años de edad, es de las más pequeñas de la escudería.

Reiji Kageyama y Akuma Hakushaku

Aunque el nombre de este personaje nos tiente a largar la carcajada fácil, ¡es aconsejable pensarlo dos veces antes de hacerlo ya que él es un Gate Keeper colaborador de los invasores!

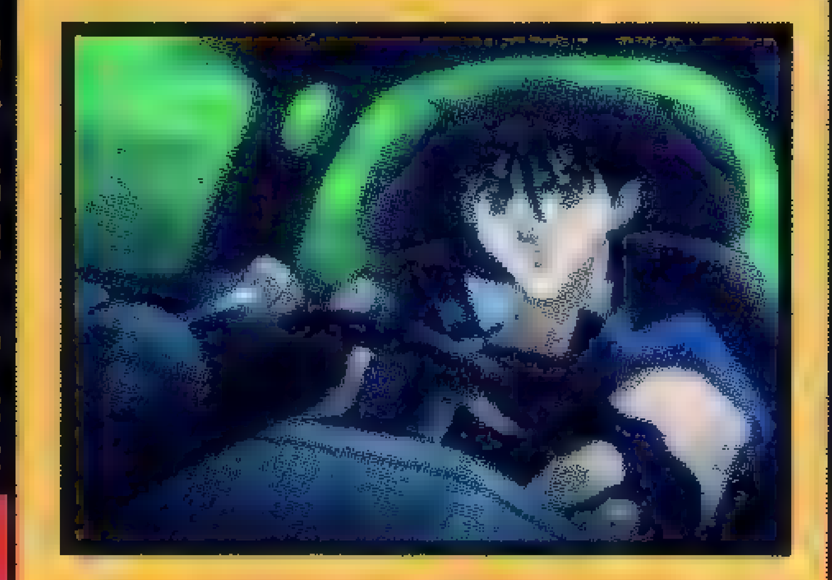
Sus modos gentiles y su aspecto de ganador no deben confundirnos, pero, en fin, ¡si fueron los buenos los que supuestamente le pusieron ese nombre, hace bien en irse a trabajar para el líder de los invasores, Akuma Hakushaku (el de la fotito de abajo).

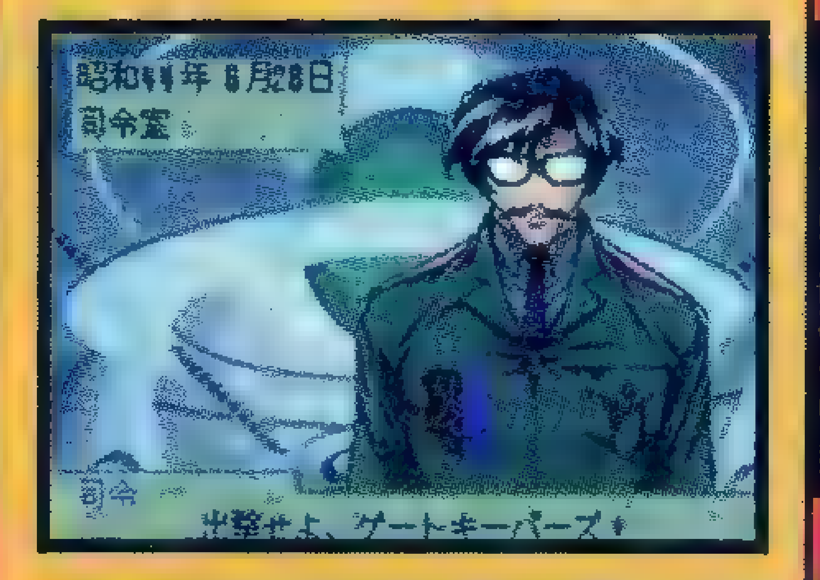


EL JUEGO



Gate Keepers fue concebido en primer lugar como un fichín para **PlayStation**, que por esas rarezas del destino no ha llegado todavía a los distribuidores del **Parque Rivadavia** y zonas aledáneas (sumándose al extraño caso del jueguito de **Uchu Senkan Yamato**). Según sus creadores, se trata de un RPG (juego de rol) con toques de acción y combate.





TERMINAL DOGMA

En el número anterior te contamos todo sobre el comienzo de Sakura. ¡En estas páginas concluimos la entrega con un mega spoiler de lo que se viene!

VIVA SAKURA

Todas las encuestas realizadas por las revistas especializadas japonesas sobre manga y animé arrojaron como resultado que **Sakura Kinomoto** resultó ser el personaje más popular no sólo del año 2000, sino que hizo trastabillar a heroínas legendarias desde **Nausicaa** hasta las **Sailor Scouts**.

Tal es el furor por esta serie, que en el anuario de la prestigiosa publicación **Newtype** esta niñita le ganó a **Ruri Yukino**, de **Nadesico**, y dejó en un tercer lugar a la infartante **Faye Valentine** de **Cowboy Bebop** (por suerte **Spike** se hizo con el primer puesto de hombre del año).

Por su parte, la revista **Animage** destacó como mejor película de animé al segundo largometraje de **Card Captor**, dejando más que perplejos a los productores de los filmes como **Escaflowne** y **Oh my Goddess**.

Como el verdadero fanático (o el que acaba de leer tu guía de series) recuerda, la primera temporada de **Card Captor Sakura** termina con un simpático episodio navideño en el que no se resuelve ninguno de los interrogantes, especialmente la identidad de la profesora **Mizuki** y el misterioso **Yue**, que nombra **Kero** repetidamente.

Segunda Temporada (Cap. 36-45)

Un enigmático sueño donde **Sakura** se enfrenta a una hermosa mujer bajo la luna llena vuelve a hacer su aparición, y la **Card Captor** parece reconocer a la profe como su adversaria.

Durante los primeros episodios de esta corta temporada (son diez) **Sakura** atrapa las **Cartas Clow** que quedan, dejando para el final la más poderosa: **Tierra**.

Al atrapar las últimas cartas, se revela de repente el segundo guardián de **Sakura**, **Yue**, que hasta ese momento estaba habitando el cuerpo de **Yukito** (como bien les hubiera gustado a nuestras heroínas).

La función de **Yue** es juzgar la labor de **Sakura** como **Card Captor** y, luego de pasar algunos exámenes, aprueba con brillantes calificaciones.

Además, en este episodio llegamos a ver a **Kero** con su forma real. Sin embargo, **Sakura** no tiene todavía suficiente poder para mantener a sus guardianes en su forma real, así que **Kero** vuelve a ser **Kero** y **Yue** desaparece dentro de **Yukito**, que no recuerda nada de lo ocurrido.

Tercera Temporada (Cap.46-67)

Sakura vuelve a tener su consabido sueño, pero ahora está segura de que conoce a su contrincante.

Empieza sexto grado y **Li** anuncia que, ahora que las cartas tienen un nuevo amo, es hora de que regrese a **Hong Kong**, mientras que **Tomoyo** está triste porque había diseñado un montón de trajes que **Sakura** nunca podrá usar.

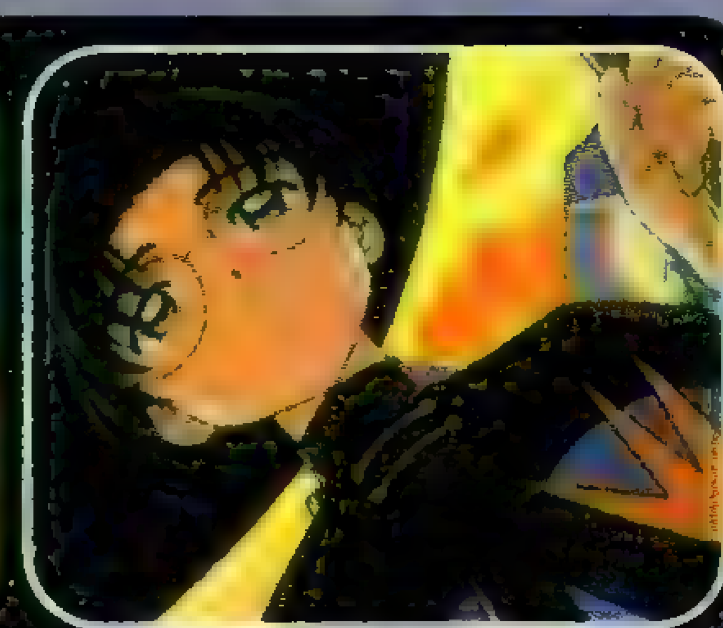
Además, **Sakura** extraña a la profesora **Mizuki**, que le dio una gran ayuda en su prueba frente a

NUEVOS PERSONAJES

Eriol Hiiragizawa

Una de las dos reencarnaciones de Clow Reed es este jovencito que se hace pasar por un estudiante de intercambio venido de Inglaterra. Es amable y menesteroso entre sus compañeritos, pero Li sospecha de él desde un principio...





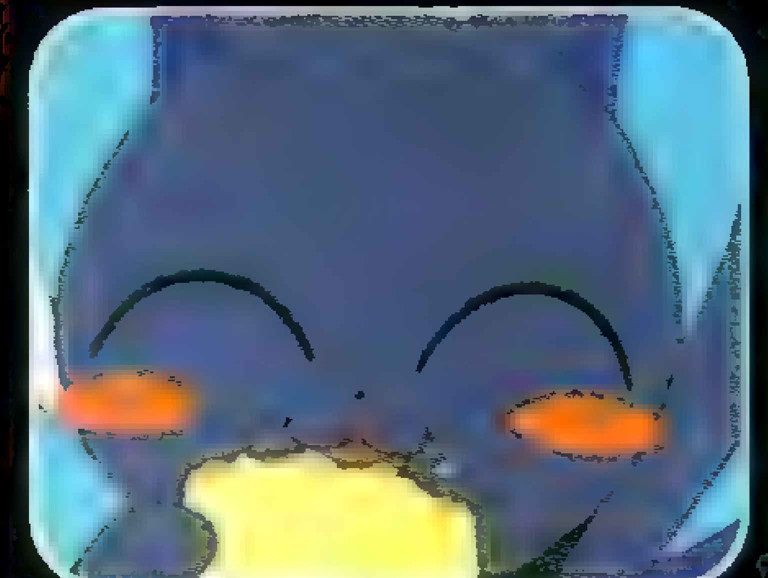
Nakuru Akizuki

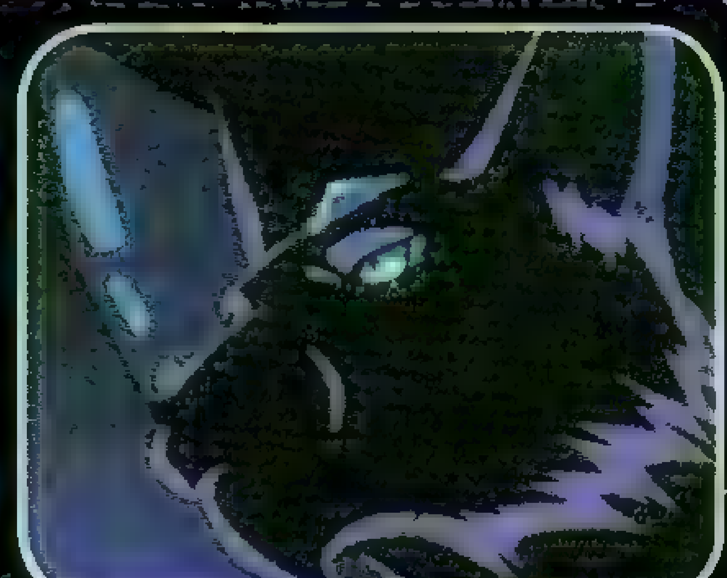
Compañera de Touya y Yukito, está enamorada del hermano de Sakura y se la pasa revoloteando alrededor de estos dos sin sospechar por un segundo su verdadera relación. Otra de las estremecedoras sorpresas sexuales de esta serie es que Nakuru es en realidad un chabón travesti, y no sólo eso, sino que además su forma verdadera es la de Ruby Moon, uno de los guardianes de Eriol.



Spinel Sun (Suppi)

El otro guardián de Eriol. De la misma manera que Kero, tiene una amenazante forma real. Suppi es calmo y relajado, ávido lector y confiable consejero (o sea, todo lo contrario de Kero).





Yue.

Un nuevo estudiante se transfiere a la escuela de **Tomoeda**: el pequeño **Eriol Hiiragizawa**, un joven de origen inglés, a quien **Sakura** está segura de haber visto antes y, según dice, le provoca sentimientos especiales.

Li automáticamente hierve de celos (algo que **Sakura** jamás advertirá) y decide quedarse un poco más en **Japón**.

Una violenta lluvia cae sobre **Tomoeda** y **Sakura**, acompañada por **Tomoyo**, decide averiguar qué pasa, ¡pero formas acuáticas las atacan y las **Cartas Clow** nada pueden hacer para defenderlas!

Keroberos y **Yue** meditan que ese poder sólo puede ser el de **Clow Reed**, mientras que **Sakura** aumenta sus propios poderes y los de las **Cartas Clow**, que evolucionan como Pikachu y pasan a convertirse en cartas **Sakura**.

Pronto descubrimos que los ataques son la obra de **Eriol**, que es una reencarnación del poderoso mago **Clow Reed**, creador de las cartas **Clow**.

Sakura sigue combatiendo con las nuevas cartas y contra **Eriol** y sus guardianes, descubriendo oscuros secretos, de los que sin duda el más increíble es que **Clow Reed** está encarnado en dos personas: **Eriol** y... ¡su propio padre, el **Sr. Fujitaka**!

De a poco se va haciendo evidente que **Eriol** no quiere derrotar a **Sakura** sino probarla de la misma manera que **Yue** en la segunda temporada, y de paso demostrar que **Li** y **Sakura** pueden formar un gran equipo.

Al mismo tiempo, **Li** descubre sus verdaderos sentimientos hacia **Sakura**.

Últimos Episodios (cap. 68-70)

En el episodio 68, **Sakura** libra una dura batalla contra pequeños hombrecitos de nieve y finalmente sospecha que una fuerza maligna está confabulando contra ella.

Utilizando la carta "**Regreso**", se mete en un arroyo y retrocede en el tiempo a un lugar en donde **Clow Reed** está desayunando junto a **Yue** y **Keroberos** en sus formas reales.

Clow Reed le dice que no debe esforzarse demasiado tratando de ser como él: "**Clow** es **Clow** y **Sakura** es **Sakura**".

Por supuesto, la **Card Captor** queda aún más confundida.

Eriol decide que es el momento para la última prueba. En el antepenúltimo capítulo revela su verdadera forma ante **Sakura** y pone a dormir a toda la gente en la **Tierra**, menos a ella y a **Li**.

Lamentablemente, ni la magia de **Li** ni las cartas de **Sakura** tienen efecto sobre el poderoso **Eriol**.

Luego de infructuosos ataques, **Sakura** se da cuenta de que dos **Cartas Clow** todavía no se convirtieron en **Cartas Sakura**: "**Luz**" y "**Oscuridad**".

Yue y **Kero** se sacrifican para aumentar el poder de la llave mágica de **Sakura**, pero esto no es suficiente para convertir las cartas.

Cuando todo parecía perdido, **Li** reúne sus últimas fuerzas y toma el bastón junto a **Sakura** y las cartas alcanzan el nivel superior.

La chica usa "**Luz**" para despertar a la gente, y **Eriol** considera que ése es el final de las pruebas.

Yue y Kero recuperan su energía y la batalla nefasta del niño británico desaparece, muy a pesar de los furiosos guardianes de **Sakura**.

Li, exhausto, usa el triunfal momento para declarar sus sentimientos a la sorprendida heroína.

Final Final

Sakura asiste a clase como un zombie, sin saber qué hacer con respecto a lo que siente por **Li**.

Sorpresivamente, el profesor anuncia que **Eriol** ha abandonado el colegio y vuelve a Inglaterra.

Sakura, **Li**, **Tomoyo** y **Kero** van a la casa del chico inglés donde hay una suerte de fiesta de despedida con un invitado sorpresa: la profesora **Mizuki**, que resulta haber estado trabajando para **Eriol** desde un primer momento.

Hay también una extraña escena que sugiere que alguna historia romántica existe entre **Yue** y **Clow Reed**.

Li recibe una llamada de sus familiares, que le ruegan que regrese a **Hong Kong**.

Al no haber recibido respuesta a su declaración, **Li** decide regresar sin avisarle a **Sakura**.

Tomoyo se entera de la partida de **Syaoran** y llama a **Sakura** una hora antes de que parta el avión.

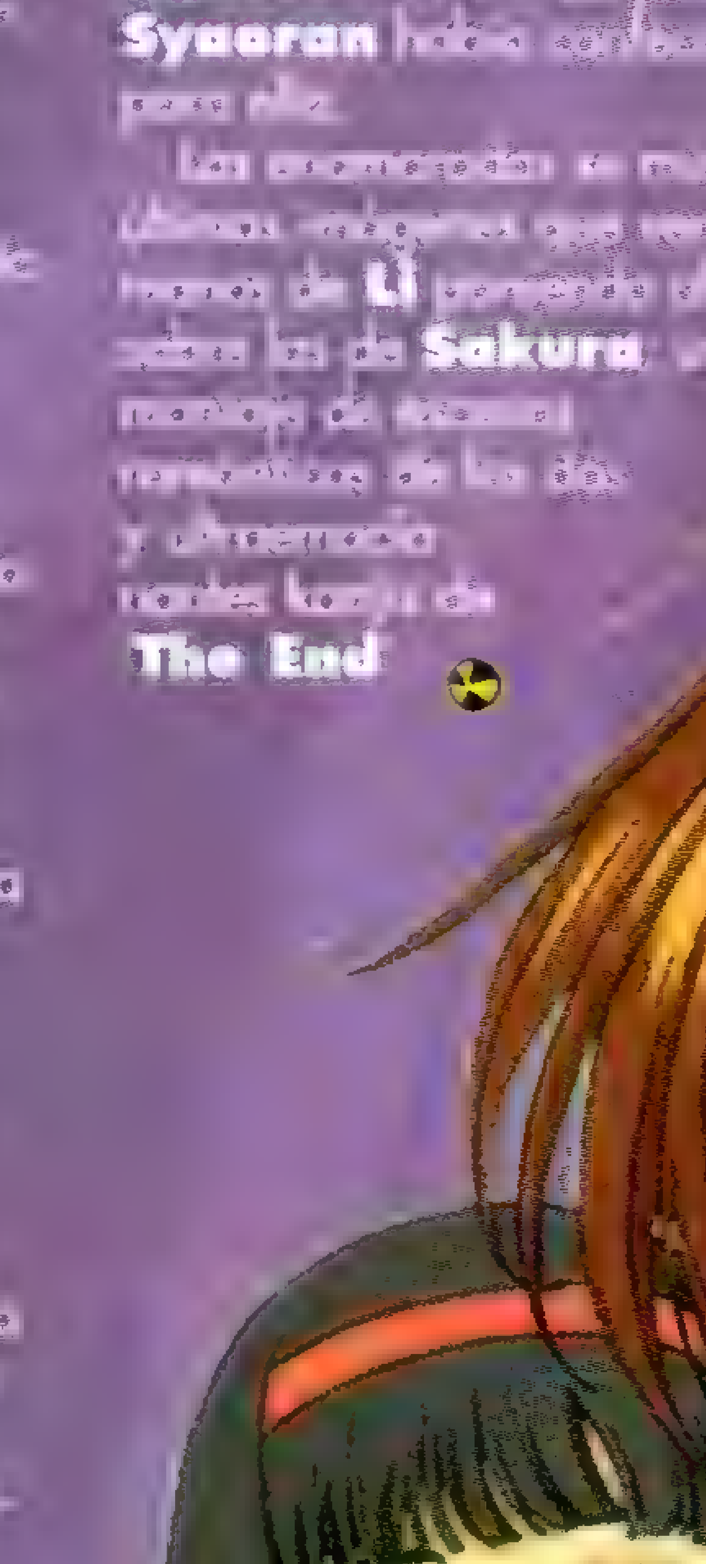
Esta no sabe qué hacer y se pone a llorar, y sus lágrimas, al tocar el suelo, se convierten en una nueva carta que nosotros no vemos, pero pone feliz de inmediato a la niña, que sale corriendo hacia el aeropuerto.

En el aeropuerto logra alcanzar a **Li**, que está sin palabras.

El mayordomo del pequeño hongkonés le entrega a **Sakura** un osito de peluche que **Syaoran** había confeccionado para ella.

Los enamorados se miran y las últimas imágenes que vemos son las manos de **Li** poniendo el osito sobre las de **Sakura**, un corto montaje de escenas románticas de los dos y ultraemocionantes letras de **The End**.







Tres imágenes del último episodio de **Card Captor Sakura**

EN EL CD-ROM

Si andaban buscando más ilustraciones de **Card Captor Sakura**, pueden ir directamente al **Data Disc** de este número y en la sección de imágenes encontrarán una fantástica selección de fondos de pantalla, capturas y dibujos de esta serie.

VIVA SAKURA

En Japón pegó tanto esta serie en las jóvenes madres de la isla, que el nombre más utilizado en las actas de nacimiento del año pasado fue el mismo que el de la protagonista. ¡Todas ahora se llaman **Sakura**! (Nada se dice de los varones recién nacidos pero nos jugamos la cabeza a que **Li Syaoran** no se quiere llamar ninguno, ni siquiera en **Hong Kong**)

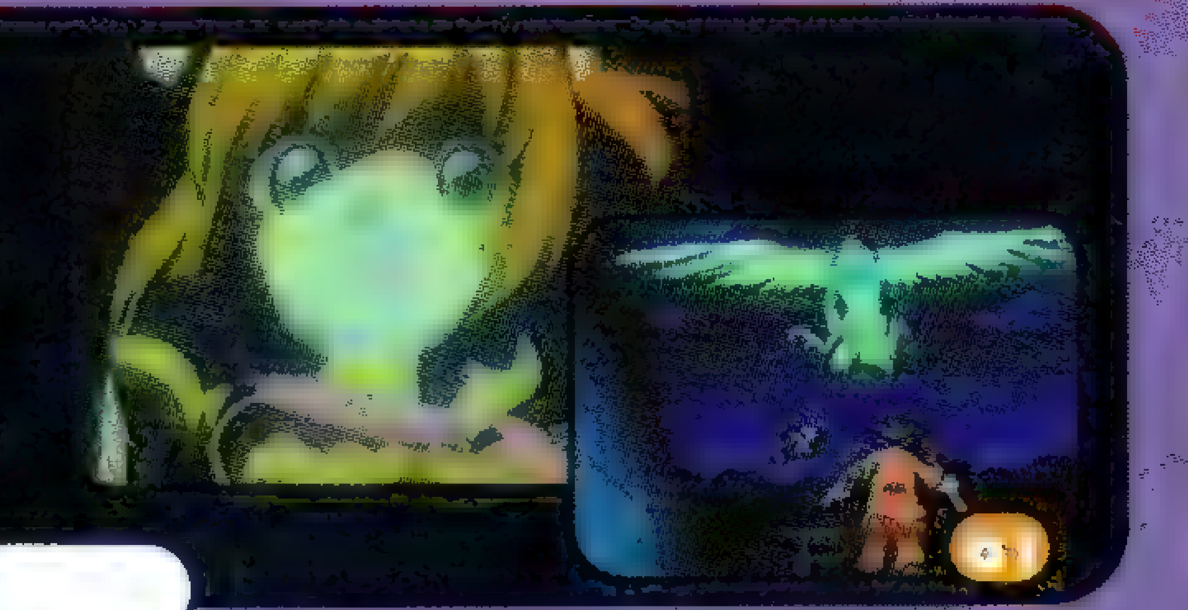


Cartas Clow Capturadas:

The Windy
The Fly

1- Sakura y el libro mágico

Vívidos sueños pueblan las noches de la pequeña Sakura Kinimoto, una estudiante normal que vive con su hermano mayor y su padre. Una noche, sola en casa, descubre un antiguo libro que guarda una colección de cartas en su interior. Tras nombrar la primera de ellas, todas salen volando, dejando al descubierto a Keroberos, un guardián de las mismas que, desesperado por recuperar las cartas, nombra a Sakura 'Cardcaptor' y la envía a su primera batalla contra la carta 'Fly' (el vuelo).



Rating:

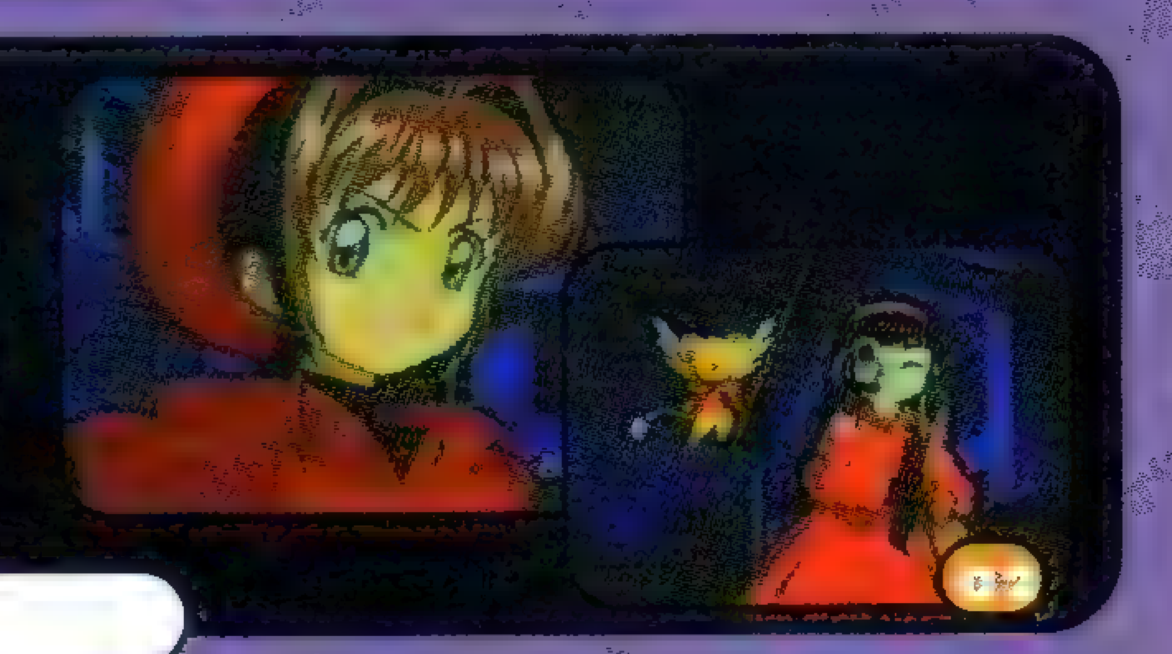


Carta Clow Capturada:

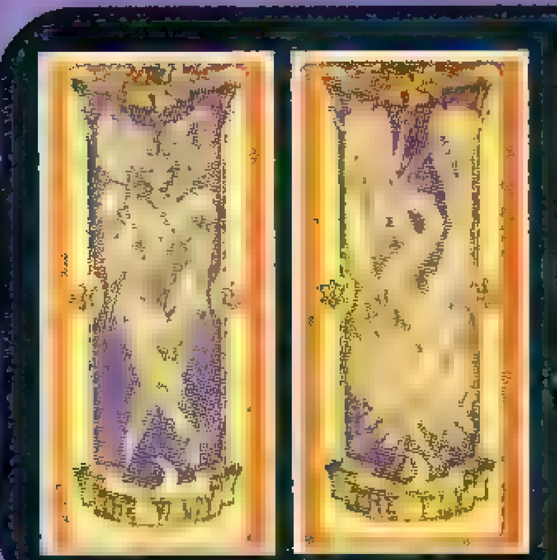
The Shadow

2 - La amiga de Sakura

Kero sigue intentando convencer a Sakura de que se convierta en Card Captor, mientras ella trata de vivir una vida normal en su colegio. Tomoyo descubre su secreto y se obsesiona con la idea de encontrar poses y vestidos para su nueva heroína. Misteriosos sucesos en la escuela obligan a Sakura a visitar el recinto por la noche y enfrentarse con la carta 'Sombra'.



Rating:

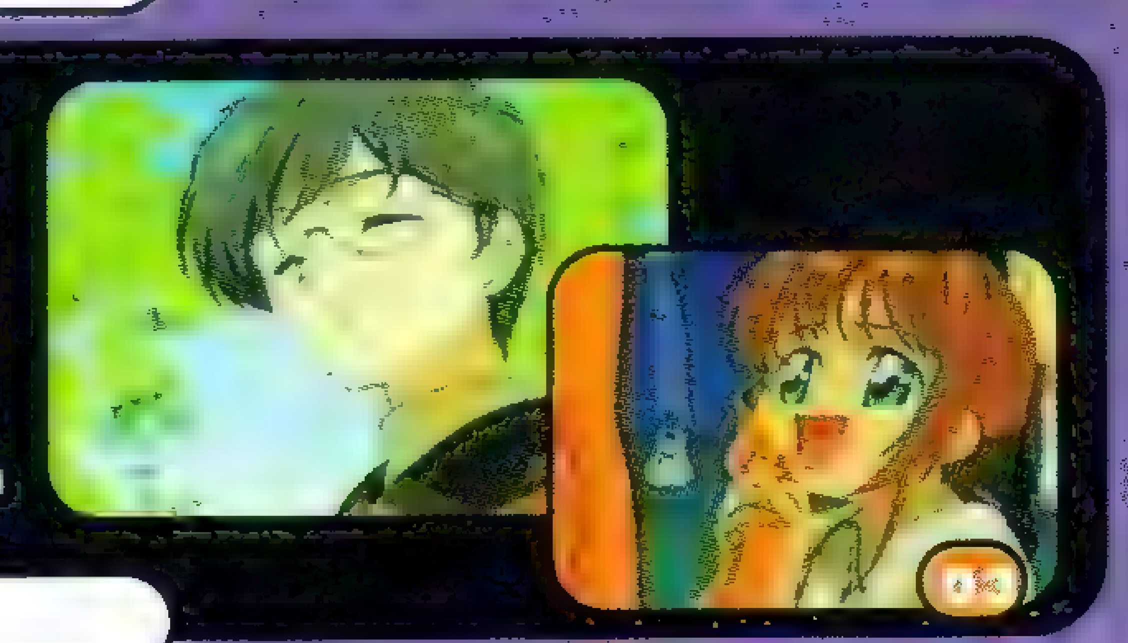


Carta Clow Capturada:

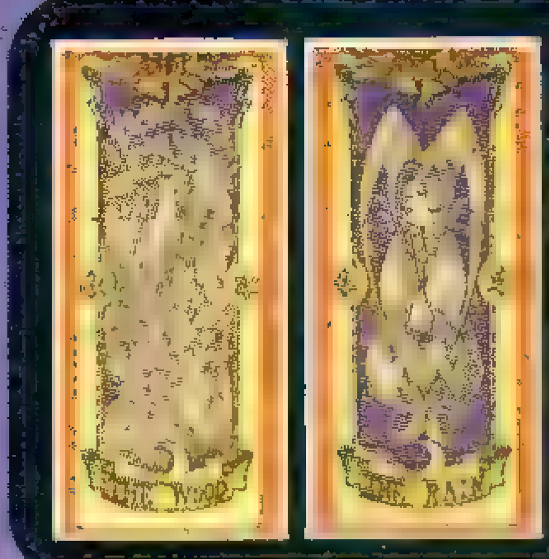
The Watery

3 - La primera cita de Sakura

Durante una tranquila visita escolar a un acuario, un remolino que parece estar vivo atrapa a una entrenadora de pingüinos, a la que rescata con arrojo el hermano de Sakura. Kero deduce que este ataque es obra de la carta 'Agua', que es demasiado poderosa para combatir con las cartas que Sakura posee. Sorpresivamente, Yukito invita a Sakura a una cita en el mismo acuario donde ocurrió el accidente, y no tan sorpresivamente "Agua" vuelve a atacar, ¡pero Sakura ya ha resuelto cómo capturarla!



Rating:

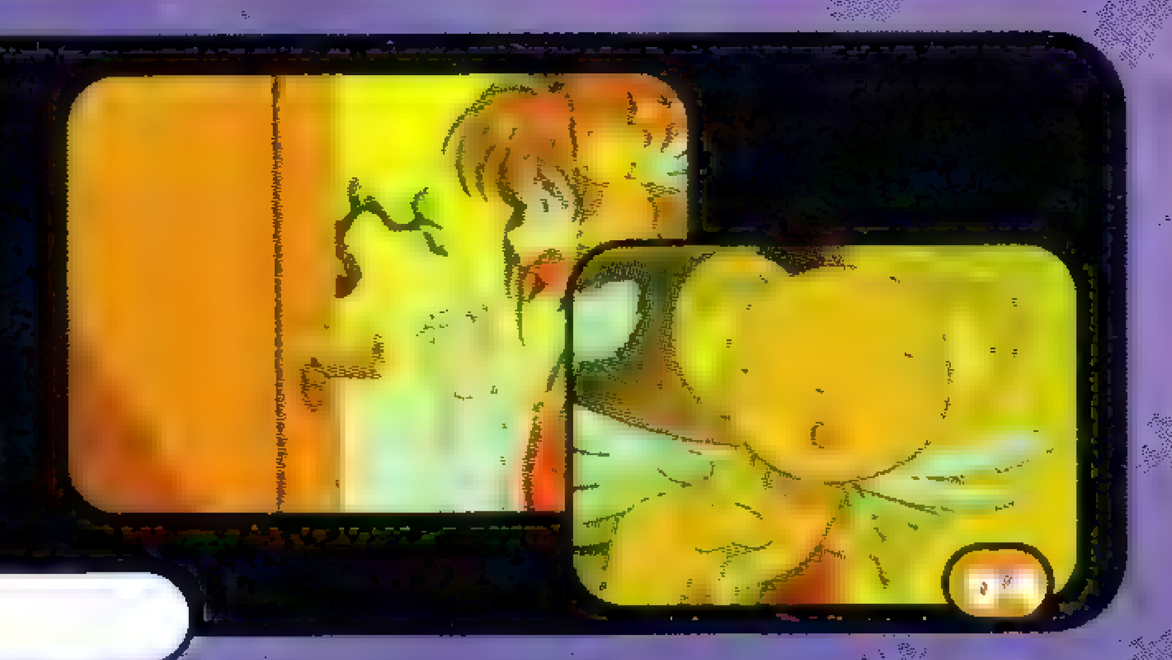


Cartas Clow Capturadas:

The Wood
The Rain

4 - Un domingo muy agitado

Ordenando su casa un domingo por la mañana, Sakura encuentra dos cartas Clow, una de ellas cubierta de tinta. En un descuido de la Card Captor, una de las cartas, 'Bosque', es activada misteriosamente, ya que Sakura no había escrito su nombre sobre ella. Con la oportuna llegada de Tomoyo, Sakura intenta convertir a 'Bosque' en carta, pero no lo logra. Bajando al sótano, el equipo debe enfrentarse con la carta 'Lluvia', que combinada con 'Bosque' ha creado una jungla en la casa de Sakura.



Rating:

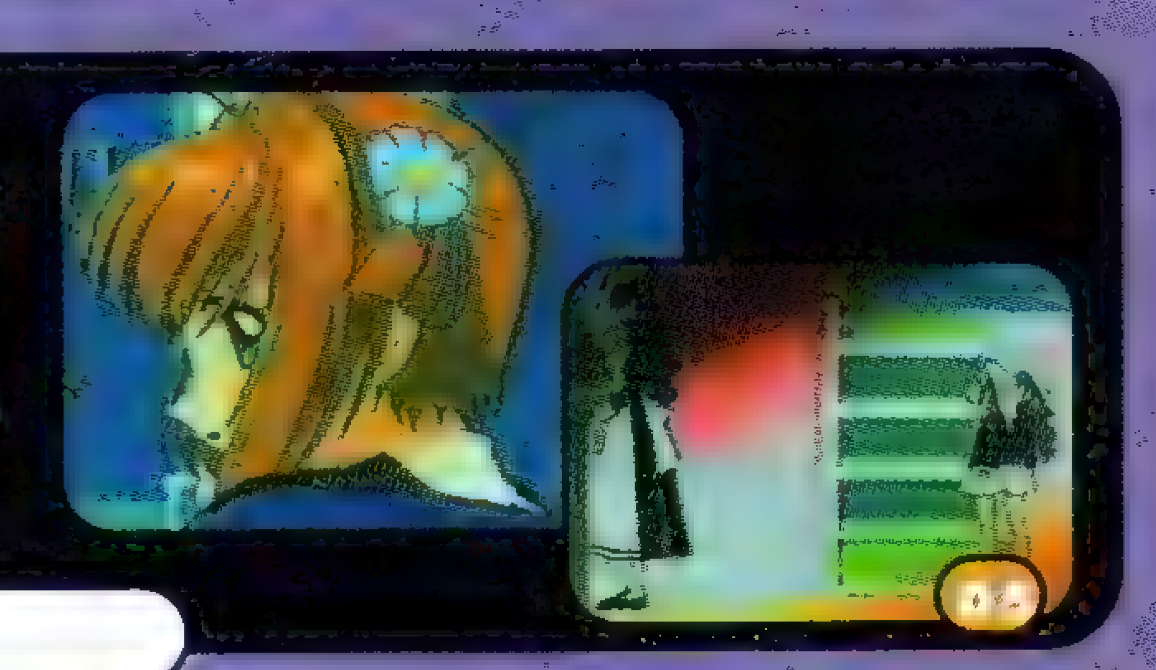


Carta Clow Capturada:

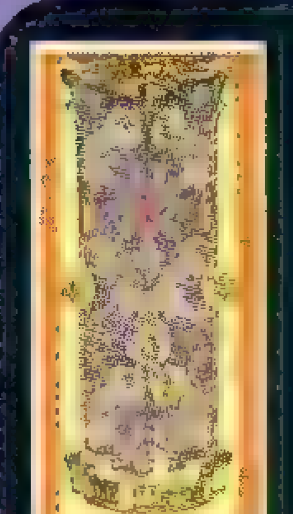
The Jump

5 - Sakura, un panda y una hermosa tienda

Una adorable joven inaugura una tienda de muñecos de peluche cerca de la escuela de Sakura. La joven, llamada Maki, traba amistad inmediatamente con la aun más adorable Sakura, que ofrece su ayuda para terminar de organizar la tienda a tiempo. Maki revela a Sakura que sus muñecos a veces parecen tener vida propia. Kero sospecha de una carta Clow y envía a Sakura y Tomoyo a investigar en la tienda, donde descubren a la carta, llamada 'Salto', que invoca a una horda de muñequitos para luchar contra nuestra aterrorizada heroína...



Rating:

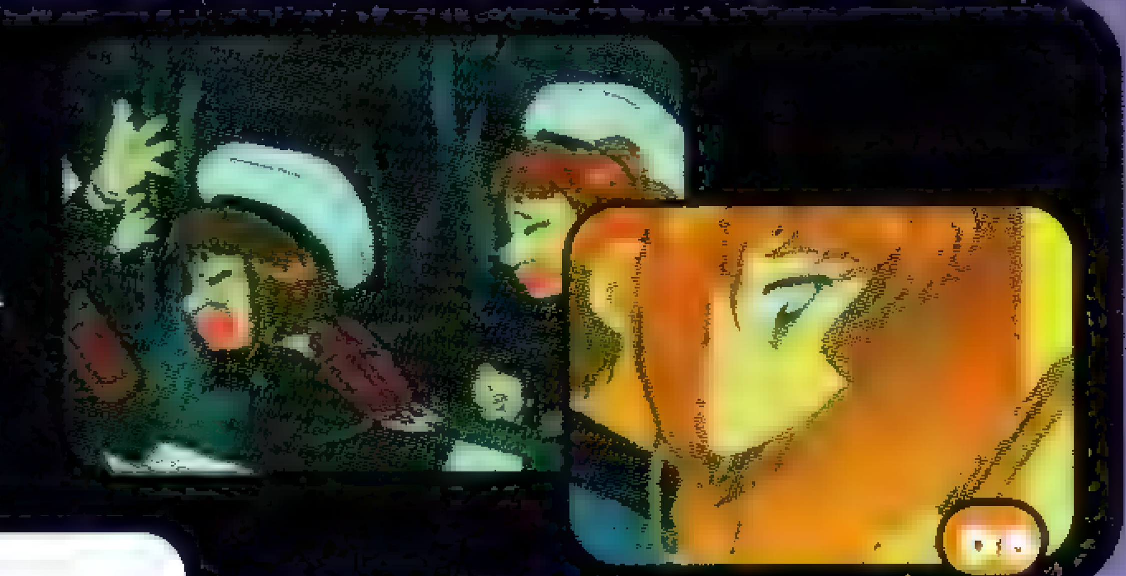


Carta Clow Capturada:

The Illusion

6 - Recuerdos de Sakura y su mamá

Naoko, una amiga de Sakura, cuenta la terrorífica historia de una fantasmal aparición que la atacó al tomar un atajo por un bosque oscuro. El grupo de amigas decide (muy a pesar de Sakura) visitar el tenebroso sitio, donde se les aparecen a cada una imágenes distintas. Sakura se atreve a volver al lugar de los hechos, lista para enfrentar el fantasma, ¡pero la imagen que aparece ante sus ojos no es otra que la de su madre Nadeshiko! Es el efecto de la terrible carta 'Ilusión', que muestra a las personas lo que más desean ver.



Rating:

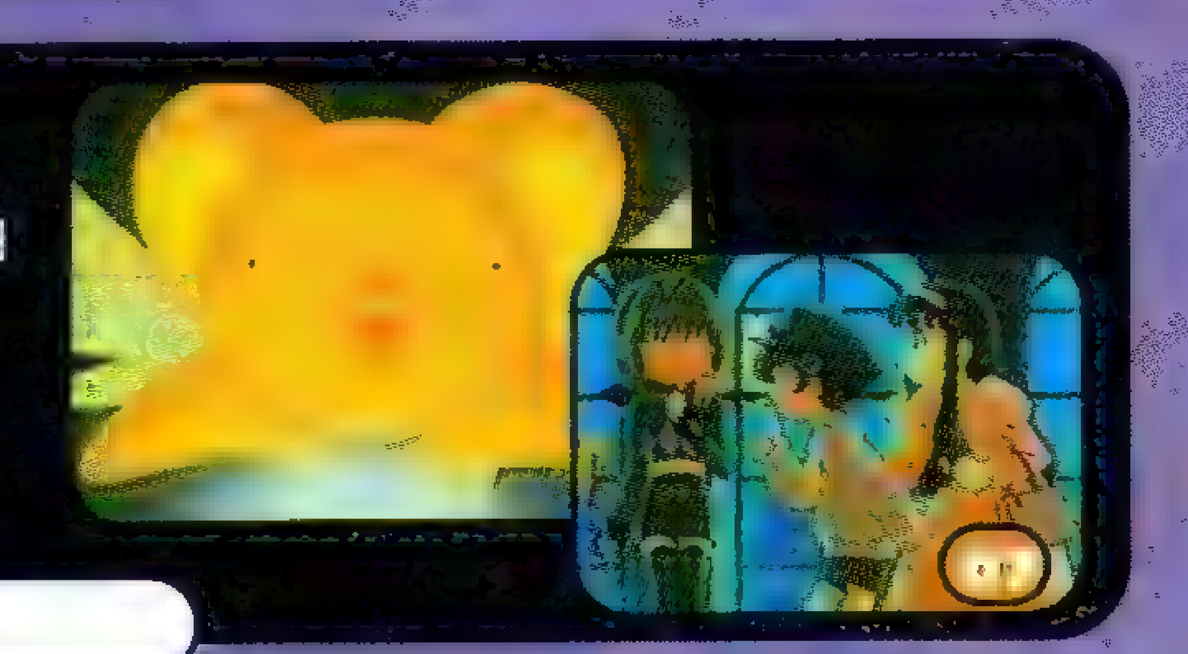


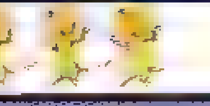
Carta Clow Capturada:

The Silent

7- El primer día de Sakura como ladrón

Sakura y sus amigas van de visita a un museo. Mientras Tomoyo y Sakura intentan copiar algunas de las obras, repentinamente un joven de la edad de ellas intenta robar una obra y es expulsado del recinto. Sin embargo, Sakura sospecha que ese cuadro es una carta Clow y planea una incursión nocturna al museo. Al entrar sigilosamente con Tomoyo y Kero, vuelven a encontrarse con el brioso mocoso, que resulta ser el hijo del pintor de la obra, y van juntos a sacar a la carta Clow 'Silencio' del lugar que ocupa.

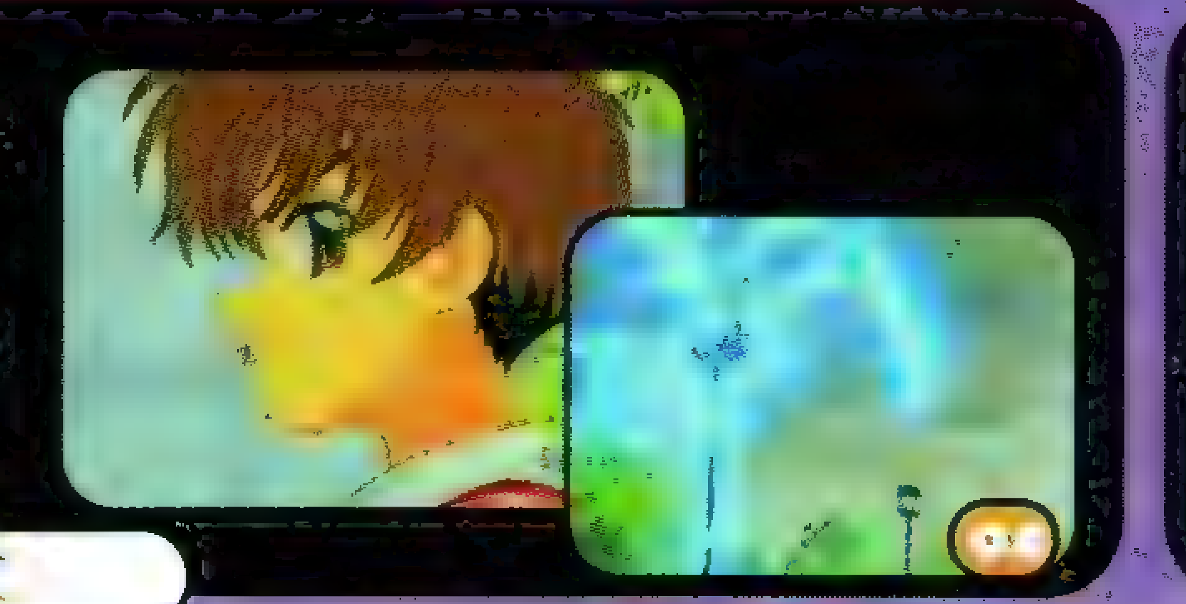


Rating: 

8 - El rival de Sakura

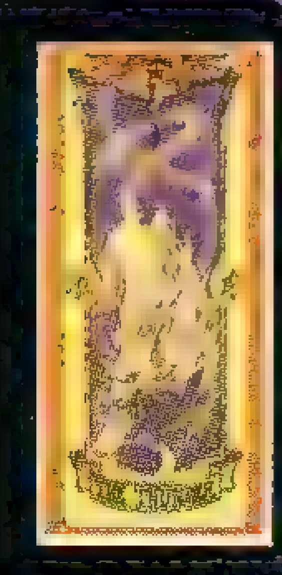
En los sueños de Sakura hay un nuevo habitante, un muchacho chino vestido como si fuera un Card Captor. Kero sugiere que estos sueños pueden ser predicciones, y al parecer está en lo cierto, ya que un nuevo alumno transferido a la escuela resulta ser el chico de sus sueños, Li Syaoran, que la enfrenta en el recreo y reclama que le entregue sus cartas Clow. La aparición de Yukito parece asustarlo y huye. Más tarde, bajo un cielo tormentoso, Li y Sakura combaten contra una carta 'Trueno' y, ya que están, un poco entre ellos...

Rating:



Carta Clow Capturada:

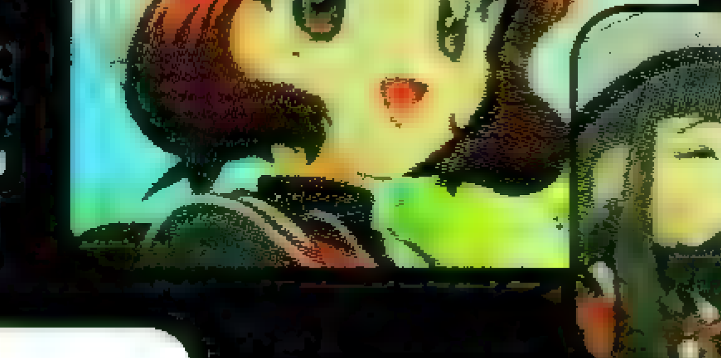
The Thunder



9 - Sakura y el broche misterioso

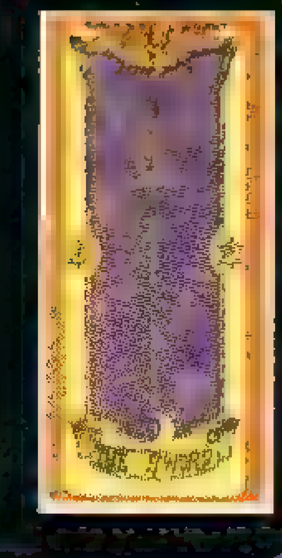
Luego de un tenso día en la escuela, Tomoyo invita a Sakura y a su amiga Rika a una casa de antiguedades, donde las tres eligen sendos broches. Mientras están tomando el té en casa de Sakura, Rika es poseída por su broche con forma de espada y empieza a atacar a sus amigas. Li viene a salvar el día, pero Sakura lo detiene antes de que pueda asestar un golpe fatal a su amiguita. El uso preciso de una combinación de cartas por parte de Sakura logra la derrota de la carta 'Espada' (y la revelación de un embarazoso secreto de Rika).

Rating:



Carta Clow Capturada:

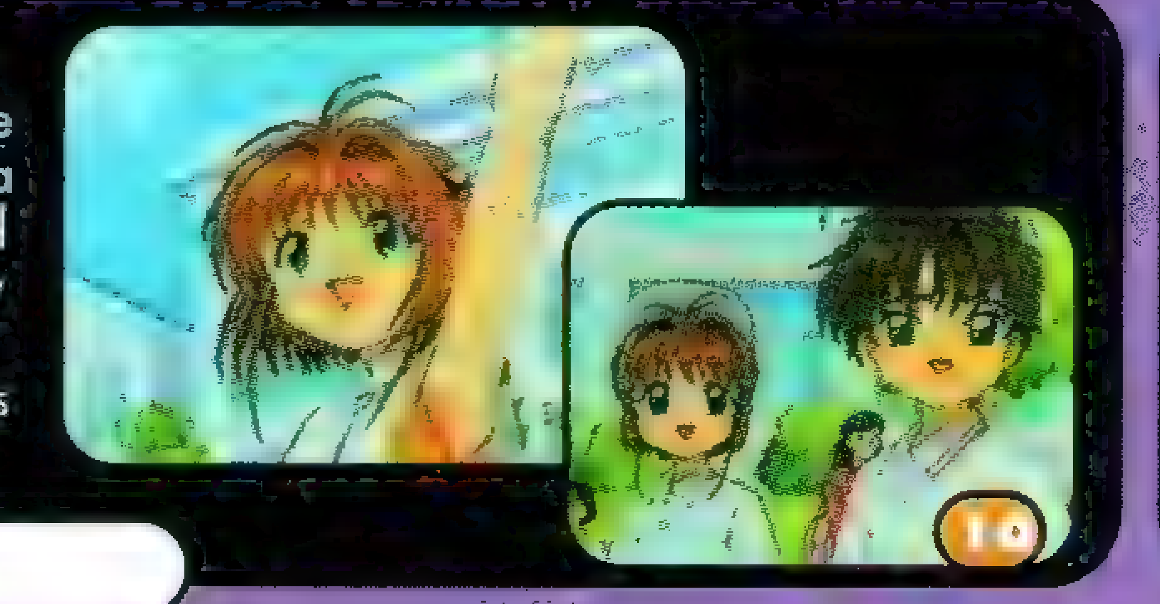
The Sword



10 - Sakura y un evento deportivo lleno de flores

Es el día del evento deportivo de la escuela, momento en que Sakura puede destacarse en su materia favorita. Li compite contra Sakura en una carrera y luego de perder se une avergonzado al almuerzo con Yukito. La llegada del padre de Sakura coincide con la primera aparición de la madre de Tomoyo y se descubren muchas cosas sobre el pasado y la historia de la madre de Sakura. Por supuesto, no podría faltar una carta Clow, y una lluvia de pétalos de cerezo presagia la llegada de 'Flor', una carta que no presenta muchos problemas a nuestra Cardcaptor.

Rating:



Carta Clow Capturada:

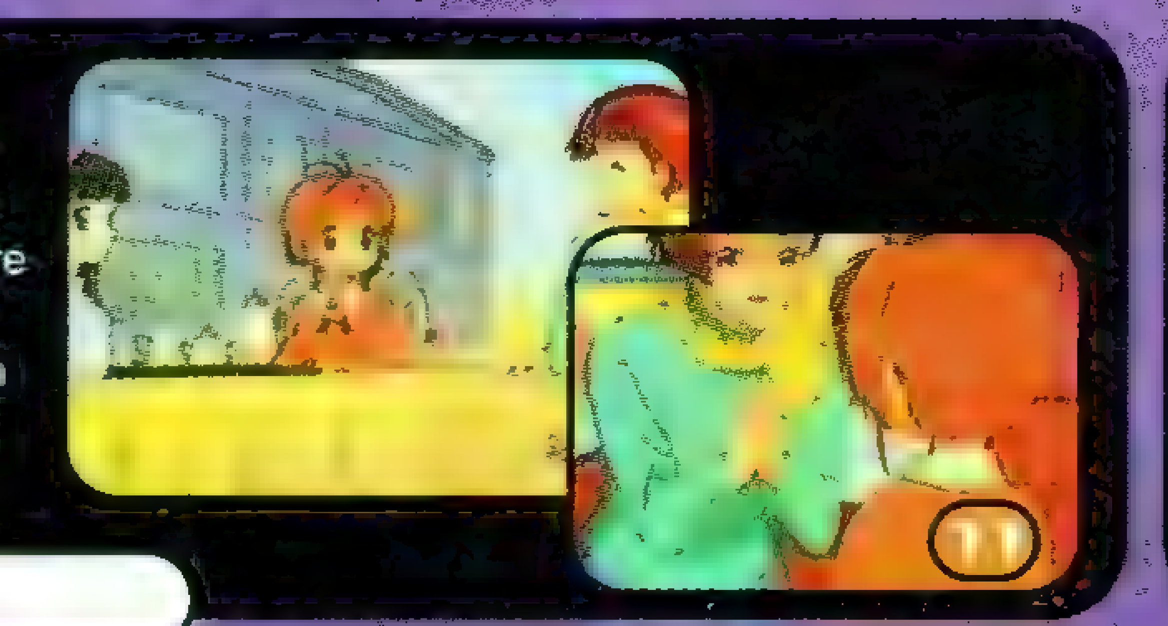
The Flower



11- Sakura visita la mansión de Tomoyo

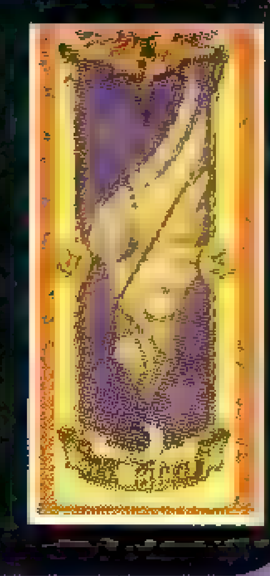
Tomoyo, secretiva y misteriosa, invita a Sakura a su casa por primera vez, hablando de algo importante para contar a su amiga. La casa resulta ser una mansión, y luego de un tour, la madre de Tomoyo cuenta anécdotas sobre la legendaria torpeza de Nadeshiko y de cómo conoció al padre de Sakura. El problema de Tomoyo resulta ser una carta Clow que cierra la entrada a un alhajero. La carta, 'Escudo', tiene una debilidad muy clara, pero, ¿qué es lo que está custodiando?

Rating:



Carta Clow Capturada:

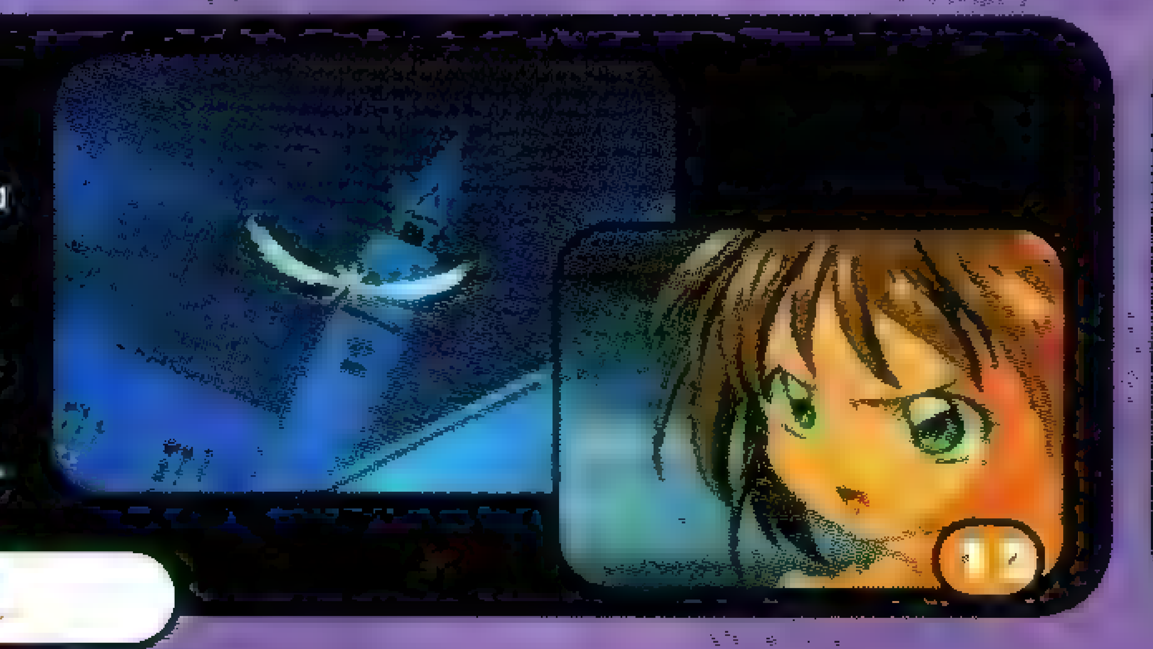
The Shield



12 - El día interminable de Sakura

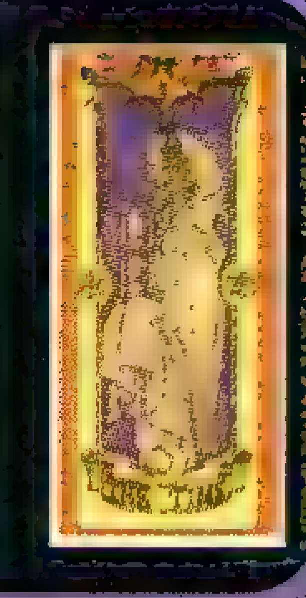
El padre de Sakura da una charla sobre arqueología en la escuela de su hija y Li queda fascinado. Las campanas del barrio suenan en medio de la noche y no dejan dormir a nuestros héroes. Sakura reprueba un exámen de flauta mientras que a Kero se le borra la memoria del Super NES. ¡Al otro día, Sakura vuelve a tener el mismo exámen! ¿Qué está ocurriendo? Aparentemente, todo es obra de la carta 'Tiempo' ¡pero nosotros sospechamos que las hechiceras Clamp usaron la carta 'Plagio Sinvergüenza' contra una película de nuestro amado Sr. Bill Murray!

Rating:



Carta Clow Capturada:

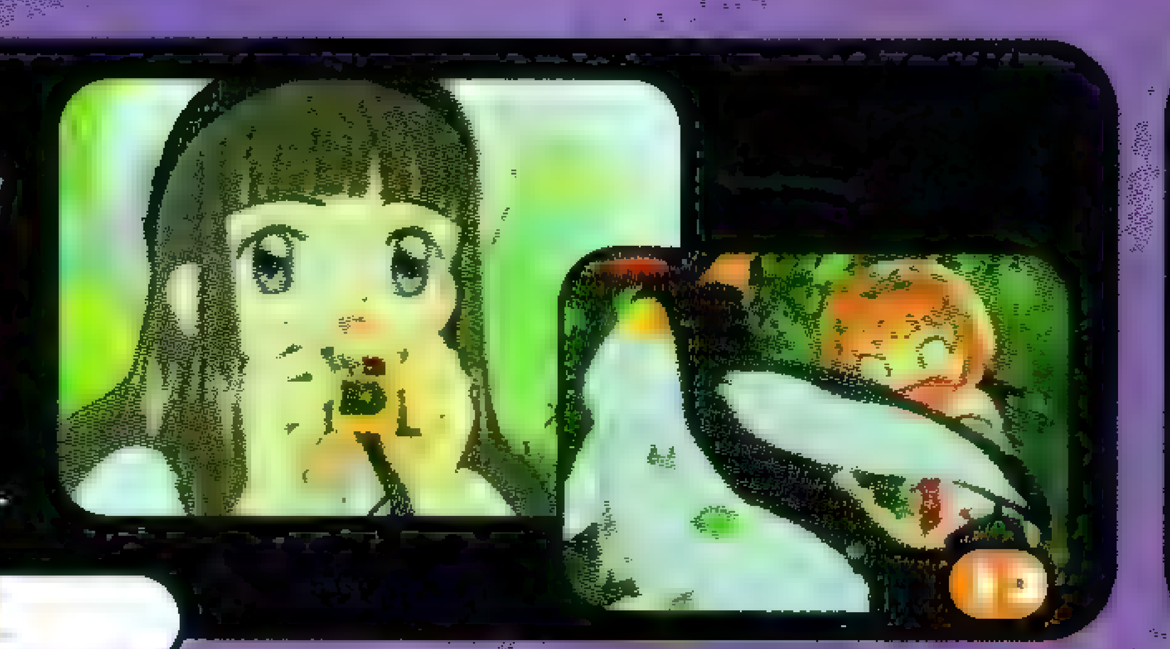
The Time



13 - Sakura pone a prueba su fuerza

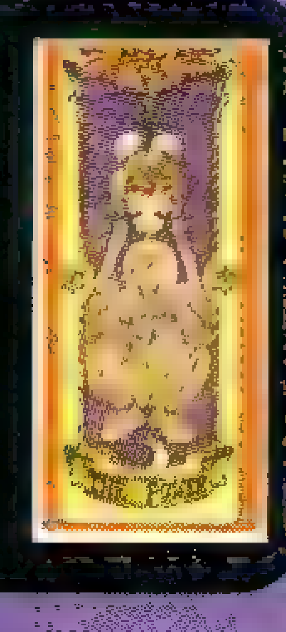
Ominosos pasos retumban en el arenero del parque Tomoeda. Al otro día, el noticiero informa que un vándalo hiperfuerte dio vuelta el tobogán favorito de los niños de la escuela, el Rey Pingüino. Como en la escuela de Sakura buscan cualquier excusa para no estudiar, se van de paseo al zoológico, donde los nenes del grado bardean sin piedad al pobre Li. De repente, algo empieza a destruir las jaulas de los animales, que emprenden una caótica huida. Es la carta 'Poder', que sólo puede ser derrotada con inteligencia (y algo de ayuda de Li Syaoran).

Rating:



Carta Clow Capturada:

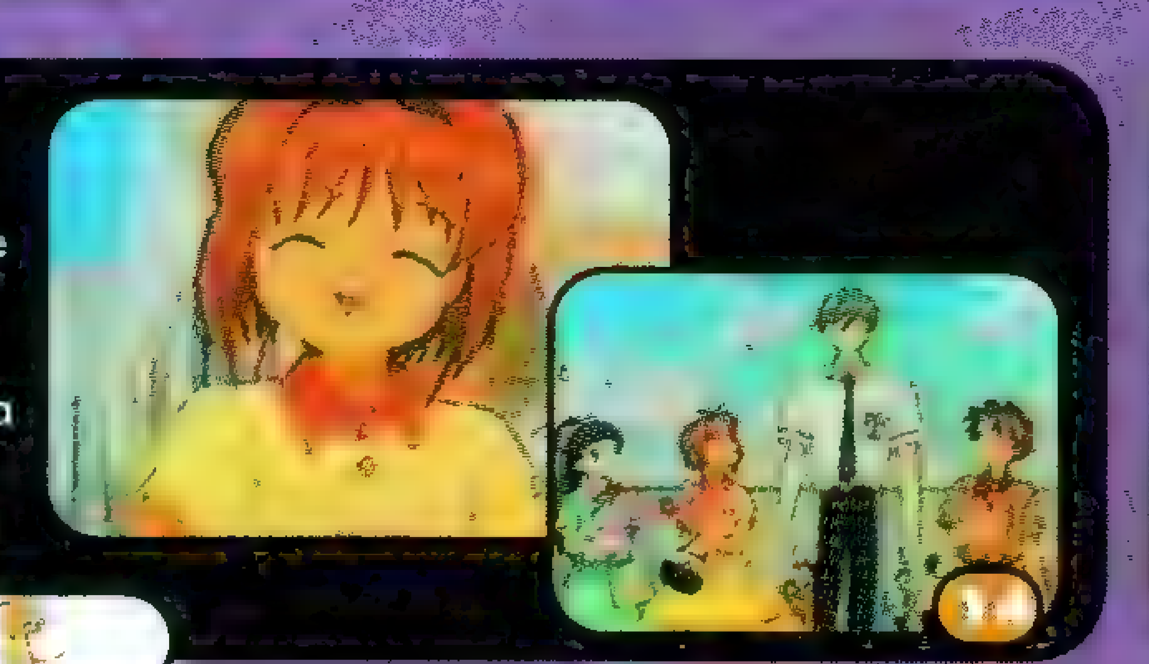
The Power



14 - Touya es Cenicienta

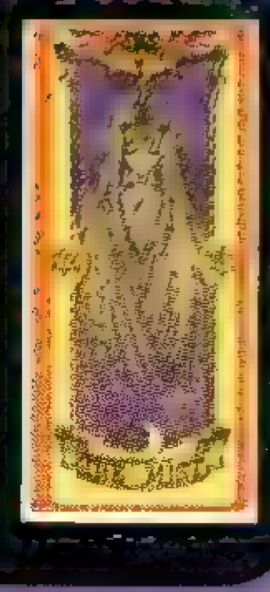
La secundaria organiza un festival y Yukito aprovecha para invitar a Sakura, que lleva a Tomoyo con ella. Por supuesto, Li también asiste y hace un par de escenitas de celos con Yukito. Todos juntos van a ver la obra, una adaptación de Cenicienta protagonizada por Touya (y Yukito, en el papel de una sardina). Al principe lo interpreta una chica (!) llamada Yoko, igualita a la madre de Ritsuko pre-formol. Una carta Clow irrumpe en el momento más romántico de la obra, y esta vez es Sakura quien tiene que salvar a Touya de la inoportuna carta 'Niebla'.

Rating:



Carta Clow Capturada:

The Mist





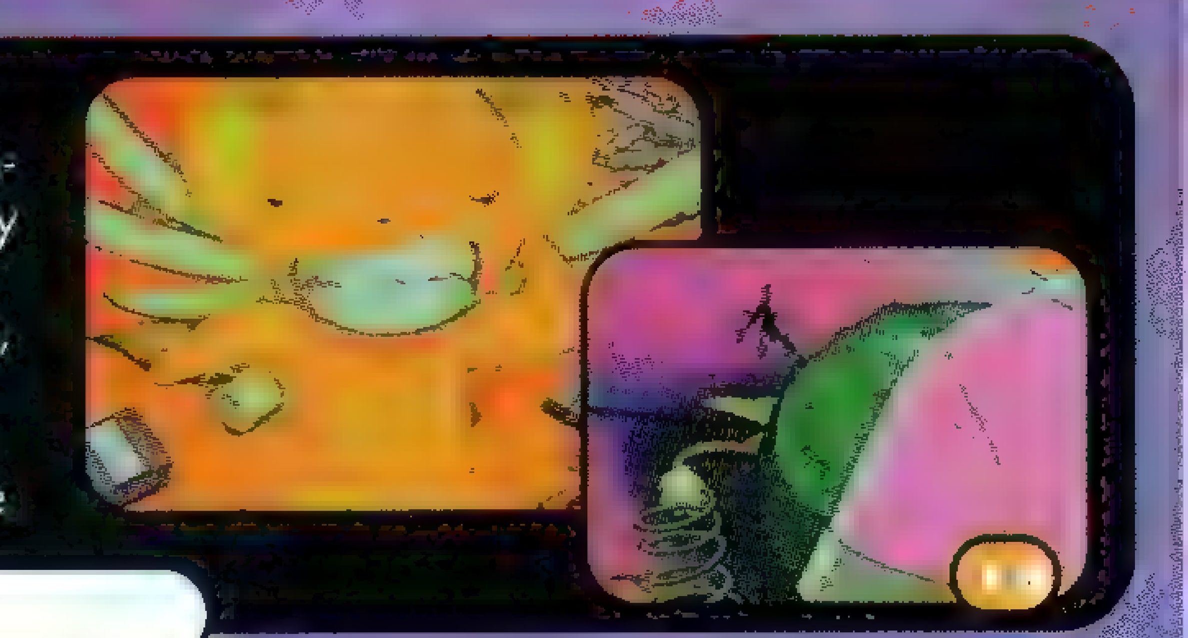


Cartas Clow Capturadas:

The Storm
The Float

15 - Sakura y Kero se pelean

Una furibunda batalla contra la carta 'Tormenta' da un punto más al fanfarrón de Li. Poco tiempo después, Kero y Sakura discuten a los gritos y se ofenden mutuamente. Mientras Sakura está en la escuela, Kero abre un paquete de bombones de licor que llegó para la Card Captor. Por supuesto, tarda muy poco tiempo en agarrarse tremendo borrachera triste y se va a vagar por las calles. Se queda dormido entre la basura y lo encuentra una nena llamada Akane, que luego de darle de comer y arroparlo se convierte en víctima de una carta Clow, 'Flotar'



Rating:

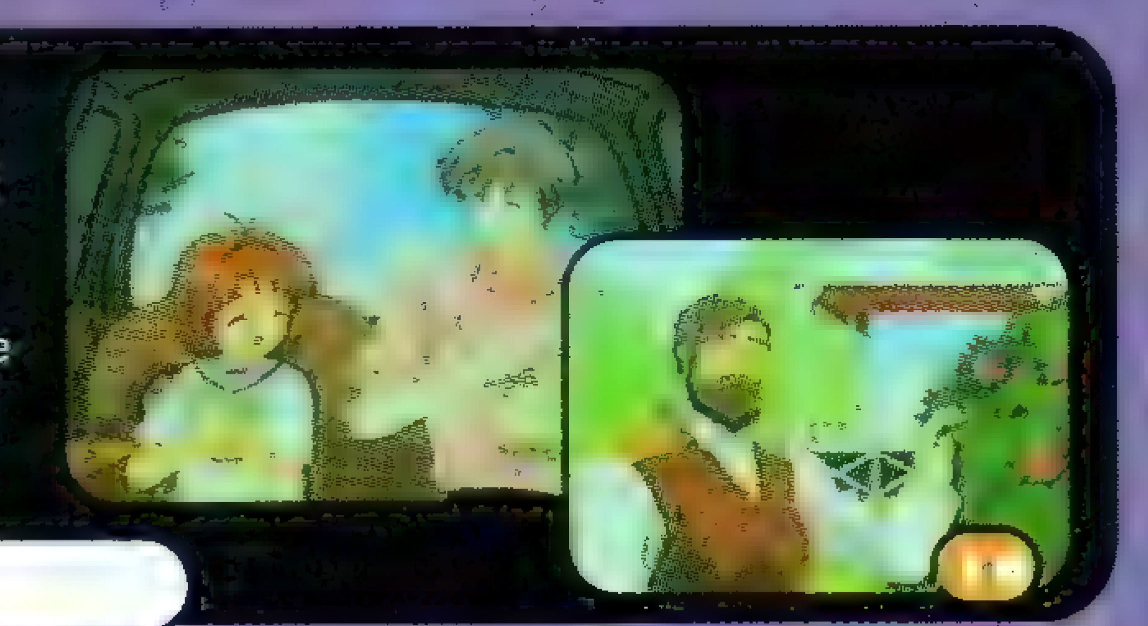


Carta Clow Capturada:

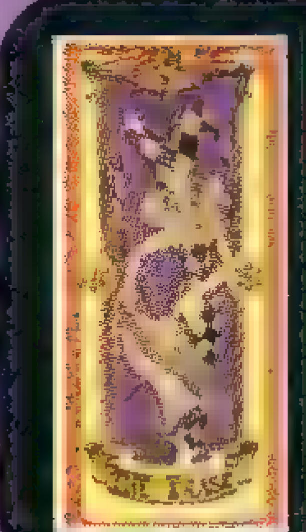
Ninguna

16 - Sakura y el Arco Iris

Aprovechando las vacaciones, Sakura y su familia van de vacaciones a la casa de campo de los abuelos de Yukito. Paseando por los alrededores, Sakura y Kero se encuentran con un amable señor barbudo que invita a la niña a tomar el té. Resulta que el señor tenía una nieta a la que amaba y que resulta ser idéntica a Sakura. La Card Captor utiliza sus poderes para darle un hermoso regalo al abuelito dime tú. ¿Suena aburrido? ¡Lo es!



Rating:

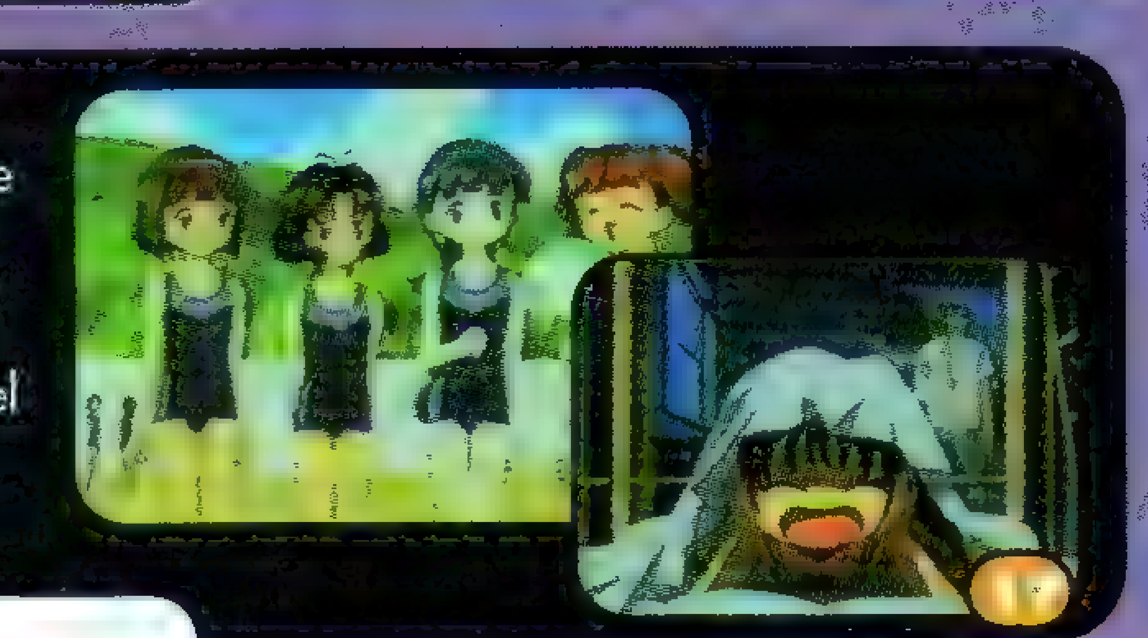


Carta Clow Capturada:

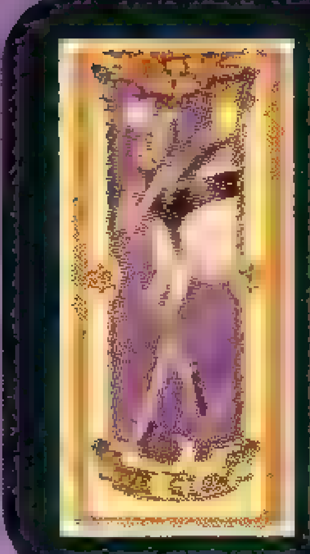
The Erase

17 - La prueba de valentía de Sakura

La clase de Sakura asiste a un curso de verano que aparentemente consiste en bucear, jugar al voley y enterrarse en la arena. ¡Viva el mejor sistema educativo del mundo! A la noche, Naoko asusta a las chicas con cuentos de terror sobre un arrecife, mientras que Li comenta que siente una presencia maligna en ese lugar. Al otro día, les toca hacer una prueba de valentía en el arrecife, lugar donde las amigas de Sakura desaparecen misteriosamente... ¿Obra de una carta Clow? No hay premios para el que adivine que es "Desaparición"



Rating:

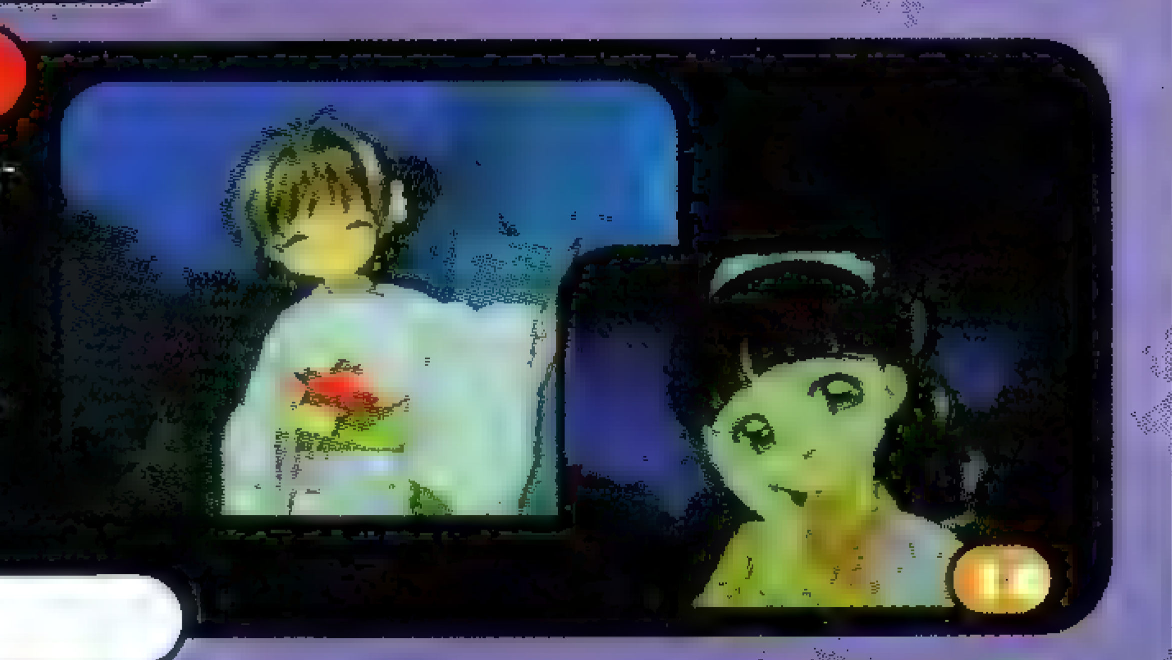


Carta Clow Capturada:

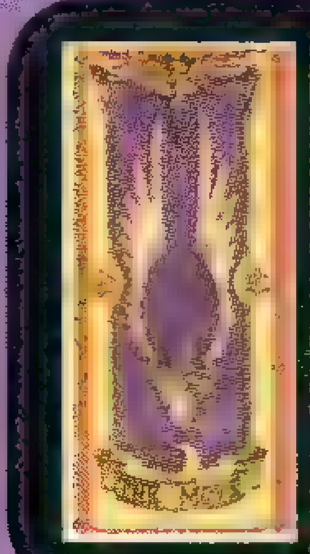
The Glow

18 - Sakura pasa un festival de verano con Yukito

Un caluroso día de verano, Sakura se despierta sobresaltada de un romántico sueño con su amado Yukito como protagonista. Kero, hambriento, propone cocinar y Sakura pasa por la casa del Di Natale nipón después de comprar ingredientes en el mercado. Yukito propone que vayan con Touya y Tomoyo a una feria. En un momento en que Sakura y Yukito se quedan solos, unas luces como copos de nieve llenan el aire y propician un ambiente romántico que quiebran violentamente Li y Touya. Las luces resultan ser producto de la mansísima carta 'Luces'



Rating:

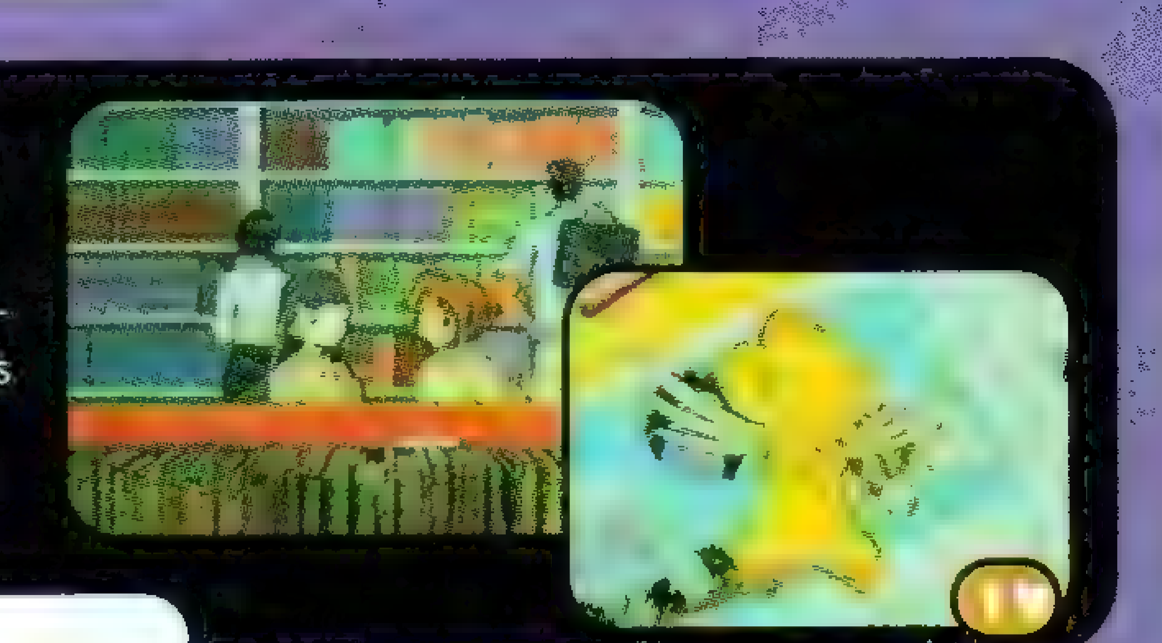


Carta Clow Capturada:

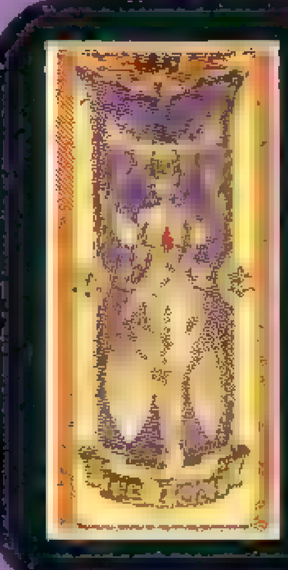
The Move

19 - La tarea de verano de Sakura

31 de agosto, último día de las vacaciones y, por supuesto, día que Sakura aprovecha para hacer toda la tarea que le queda con la ayuda de Touya y Kero (quien tiene una comprensión muy particular de las matemáticas). Sakura y Tomoyo van a estudiar a una biblioteca, donde ocurren cosas muy extrañas, los libros aparecen y desaparecen... por supuesto, una carta Clow tiene algo que ver en eso y, junto a Li, Sakura atrapa a la carta 'Movimiento'



Rating:

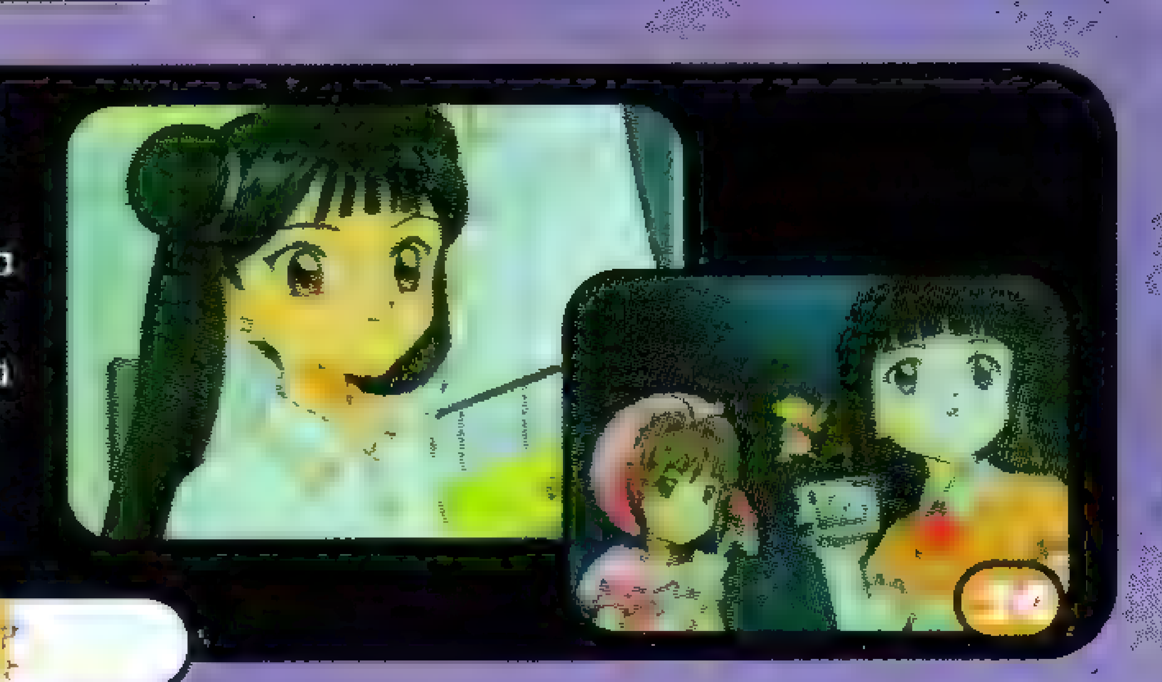


Carta Clow Capturada:

The Fight

20 - Sakura y la nueva estudiante de intercambio

La dinámica nueva habitante del hogar de Li es Li Mei Ling, una chica china que inmediatamente detesta a Sakura, considerándola una amenaza a su eterno amor por Li Syaoran. Los primeros días de escuela son una tortura, y aunque Mei Ling no tenga poderes, no escatima esfuerzos para hacer la vida imposible para Sakura. Pero una carta Clow tiene algo que ver en esto: ¡la beligerante 'Pelea'!



Rating:

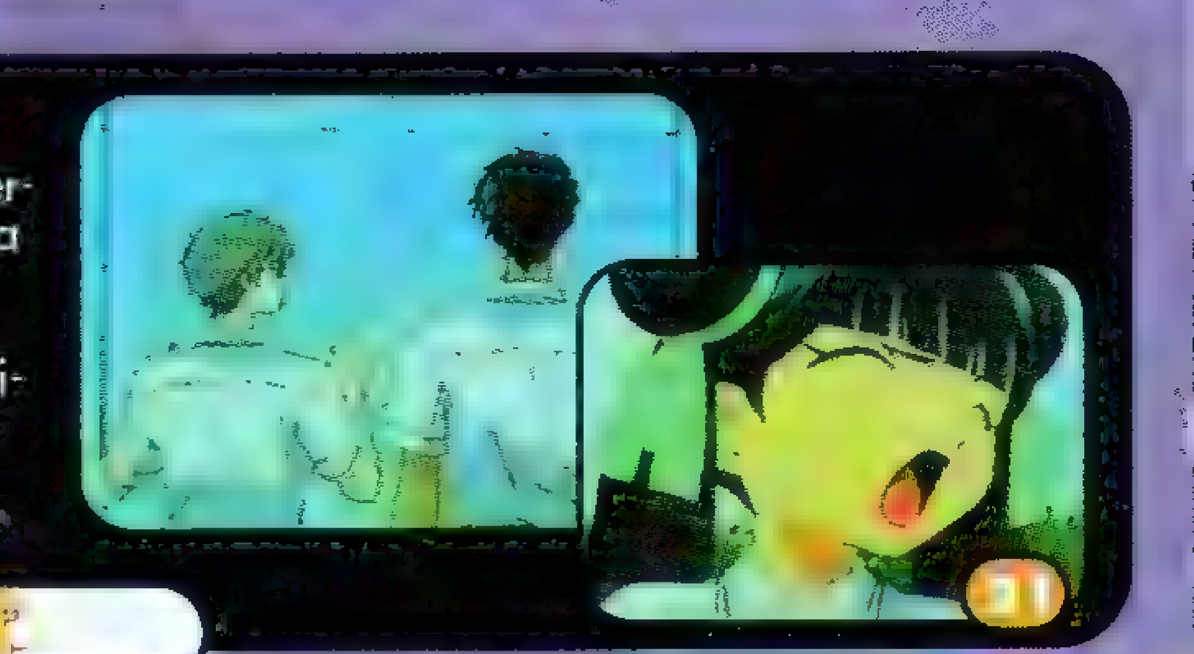


Carta Clow Capturada:

The Loop

21- Sakura participa en una maratón

Comienzan los preparativos para una maratón en la que Sakura y Li se perfilan como posibles ganadores. Mei Ling, celosa, promete entrenarse para derrotar a la odiada Kinomoto y llegar a la meta con Syaoran. El día de la maratón (cubierto oportunamente por Tomoyo en tierra y Kero desde las nubes) la carrera está muy peleada entre nuestros tres héroes, pero una música ominosa sugiere que una carta Clow está cerca. ¡Cuando los muchachos se encuentran dando vueltas el círculo, descubren que la carta 'Aro' forma una unión en el circuito que lo hace interminable!



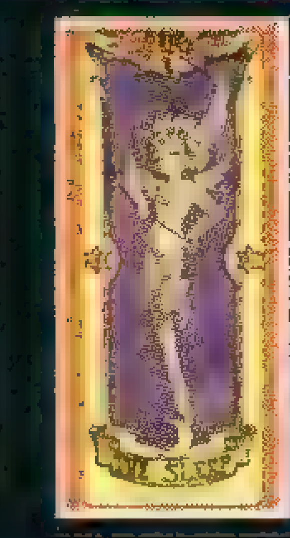
Rating:

22 - El papá generoso de Sakura

El padre de Sakura tiene una tesis que exponer en su próxima reunión escolar, y sus hijos deben hacerse cargo de los quehaceres de la casa. El Sr. Kinomoto debe pasar unos días en la universidad y Sakura se ofrece a llevarle comida y una muda de ropa. De pronto, la gente de la facultad empieza misteriosamente a quedarse dormida, inconfundible efecto de la carta 'Sueño'... que parece ser usada en este capítulo que nos duerme con una interminable sarta de lecciones de vida y eficiencia corporativa tipo Charles Ingalls/Fujimori.

Rating:





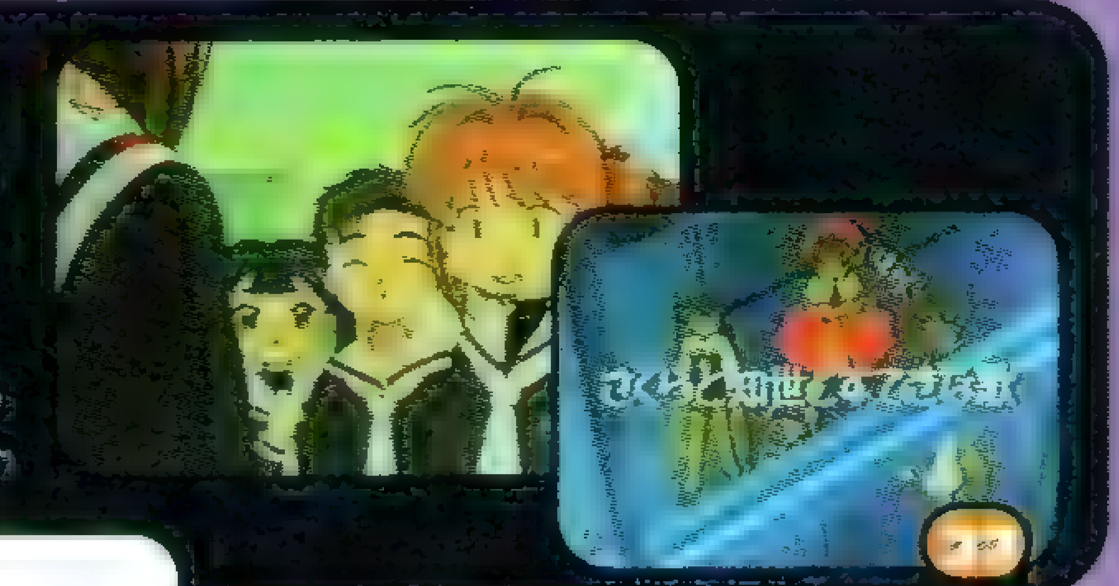
Carta Clow Capturada:

The Sleep

23 - La hermosa canción de Tomoyo

Naoko, la amiga de Sakura obsesionada con espíritus y cuentos de terror, les cuenta la historia de un fantasma que ronda el salón de música de la escuela por las noches. Li propone ir a investigar, pero ese mismo día Yukito va a quedarse a dormir en casa de Sakura, y ella no está dispuesta a Cardcap-torear en una ocasión tan especial. Cuando Yukito comenta las ganas que tiene de escuchar la voz del espectro, Sakura piensa en la posibilidad de gra-barla, sin imaginar que es la carta Clow 'Canción' otra inútil cartulina que uno no sabe ni por qué se molestan en capturar!

Rating:





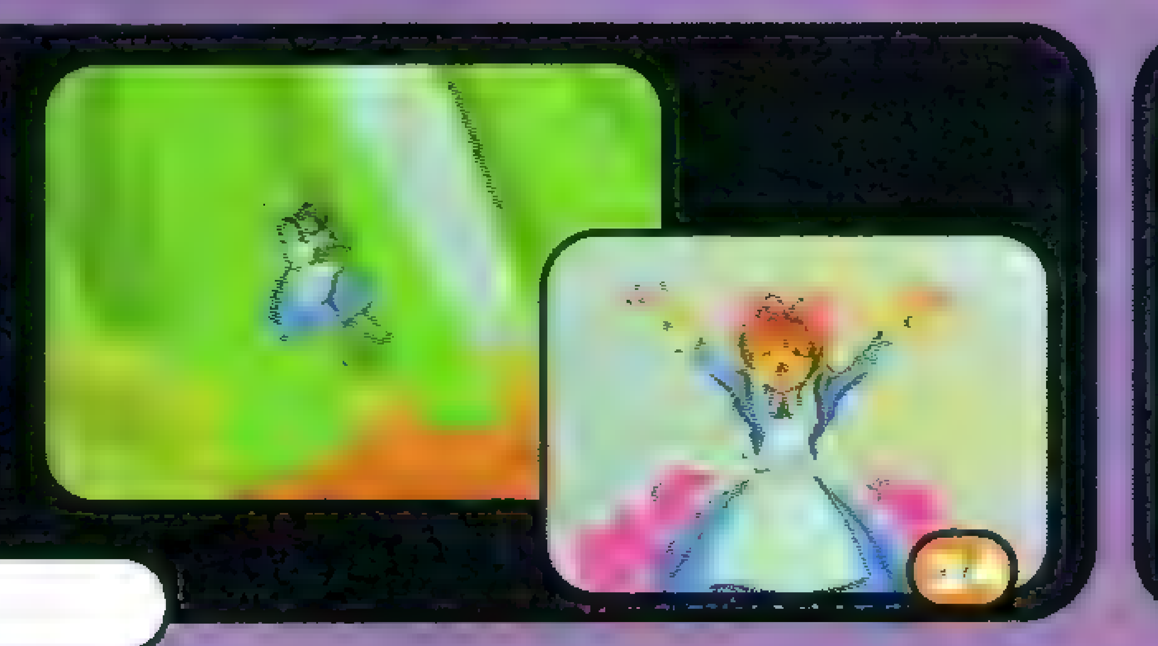
Carta Clow Capturada:

The Song

24 - La mini gran aventura de Sakura

Es el sueño de toda niña tener una casa enorme, digna de una princesa, y Sakura no es la excepción. Durante una visita de Tomoyo, Sakura y Kero sienten la presencia de una carta Clow, que resulta ser 'Pequeño' un puntito de luz con el poder de empequeñecer a quien toca, dejándolo cual Chapulín Colorado! Ese es el triste destino de Sakura, quien, con el tamaño de una kukaracha, deambula por el patio de su casa tratando de capturar (sin su báculo, que quedó grande) a la traviesa carta Clow.

Rating:





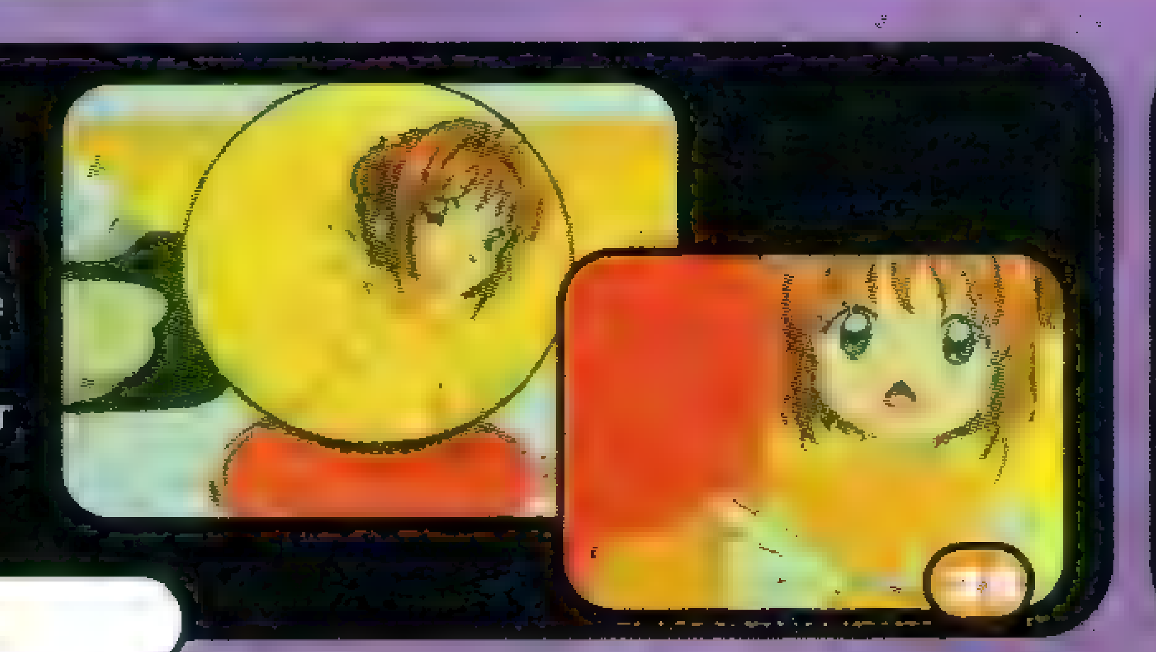
Carta Clow Capturada:

The Little

25 - La copia de Sakura

Si le pasó a las Knight Sabers y le pasó a los Pitufos, ¡cómo no le iba a pasar a Sakura! El día de nuestra heroína empezó perfectamente, con un corte de pelo prodigado por el mismísimo Yukito. ¡Sin embargo, mucha gente ha visto a Sakura haciendo travesuras por el centro de la ciudad! ¿Será una impostora? ¿O quizás la carta Clow 'Espejo'? Kero enseña a Sakura a utilizar las cartas Clow para adivinar su suerte, mientras Espejo guía a Touya a un peligroso bosque donde habitan los espíritus.

Rating:





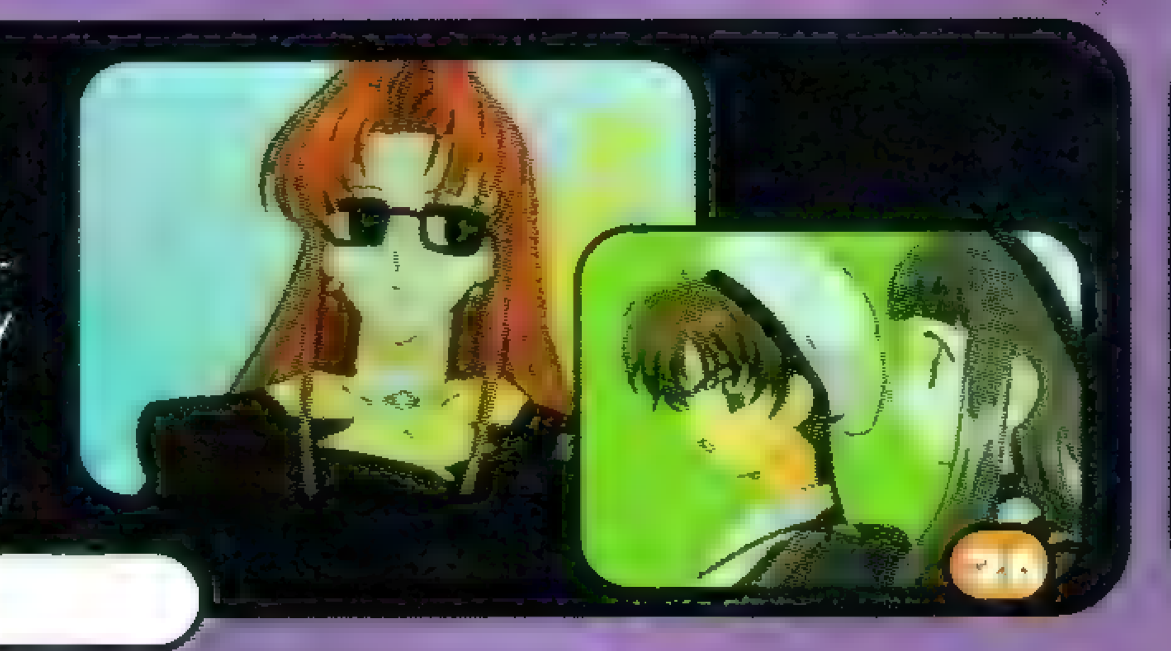
Carta Clow Capturada:

The Mirror

26 - Sakura y una linda profesora

Camino a comprar cosas para la cena, Sakura se encuentra con una hermosa pelirroja, que resulta ser su nueva maestra de Matemáticas, Kaho Mizuki. Li percibe una extraña presencia en esta profesora. Más tarde, Sakura, Tomoyo, Li y Mei Ling van a un templo donde venden amuletos mágicos y se ven transportados a un complejo laberinto que desafía las leyes de la física, pero lamentablemente sin David Bowie ni muñecos de gomaespuma. La carta 'Laberinto' es derrotada por la poderosa profesora, hija del dueño del templo.

Rating:





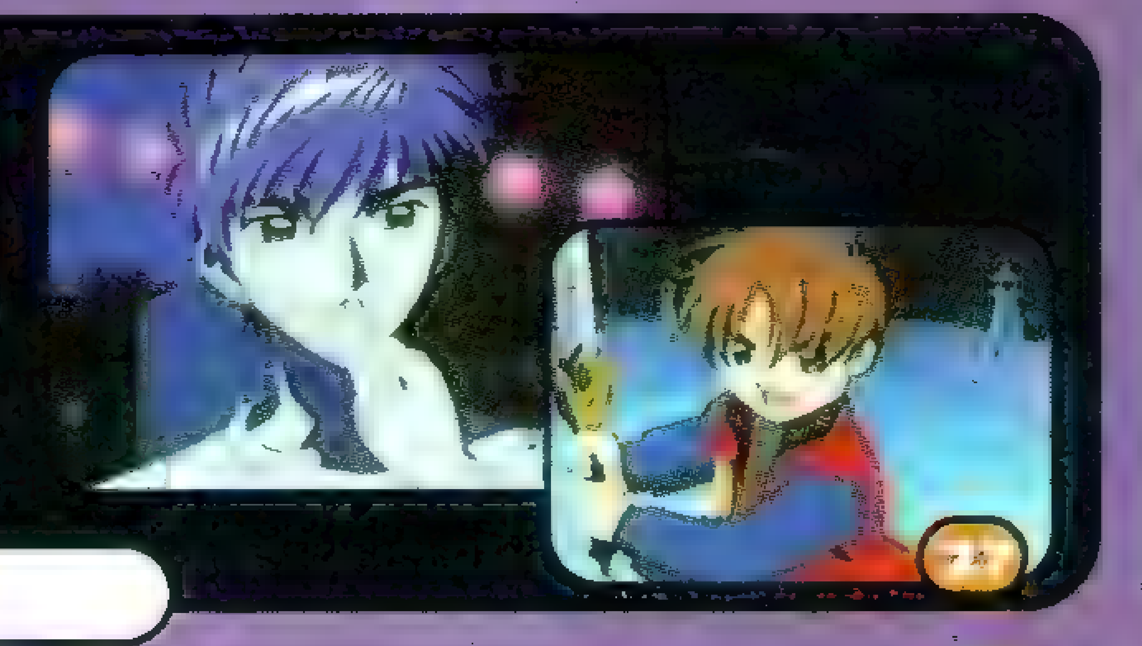
Carta Clow Capturada:

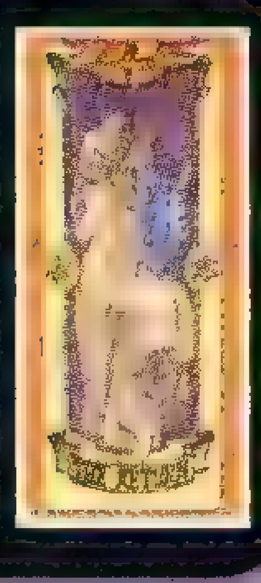
The Maze

27 - Los recuerdos del templo

Quién es la figura misteriosa con la que sueña Sakura por las noches? La Cardcaptor vuelve a tener encuentros con la profesora Mizuki, que parece tener una historia con el hermano de Sakura. En medio de la noche, Kero percibe la presencia de una carta Clow en la zona del templo Tsukimini, el mismo lugar donde vive la profesora y donde capturaron a la carta anterior. Luego de una incomodísima charla sobre mutuos amores, Sakura y Li corren a combatir a la nueva carta Clow, 'Regreso' que lleva a Sakura a un flashback pleno en pétalos de cerezo.

Rating:





Carta Clow Capturada:

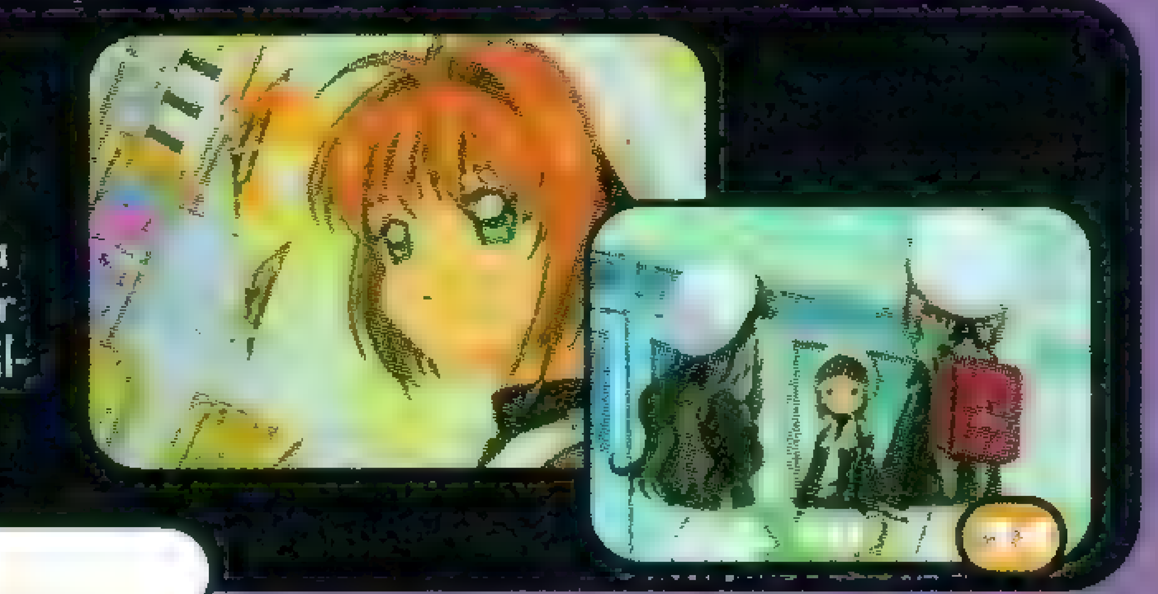
The Return

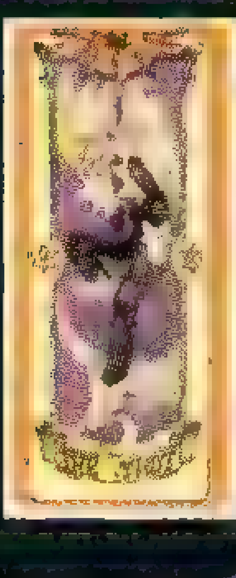
28 - Las cartas mágicas

La Srta. Maki (famosa por vender malignos pandas embrujados) ha agregado otro misterioso ítem a su stock, cartas mágicas que aparentan cumplir los deseos. Sakura trata de vencer su miedo al aceite hirviendo para poder cocinar croquetas y va a comprar una de esas cartas, que resultan ser iguales a las cartas Clow, excepto que son falsas. Sin embargo, hay una infiltrada, 'Disparo' que ha adquirido la enamorada Mei Ling creyendo que podía traerle suerte en el amor.

Rating:

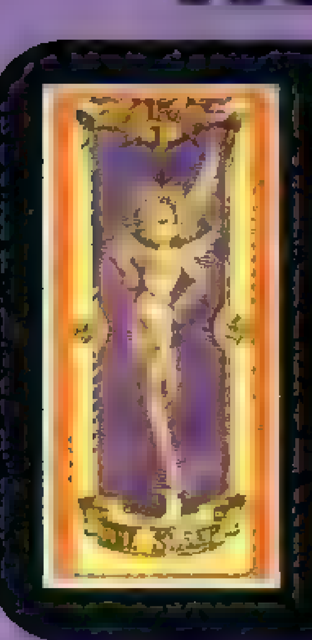






Carta Clow Capturada:

The Shot

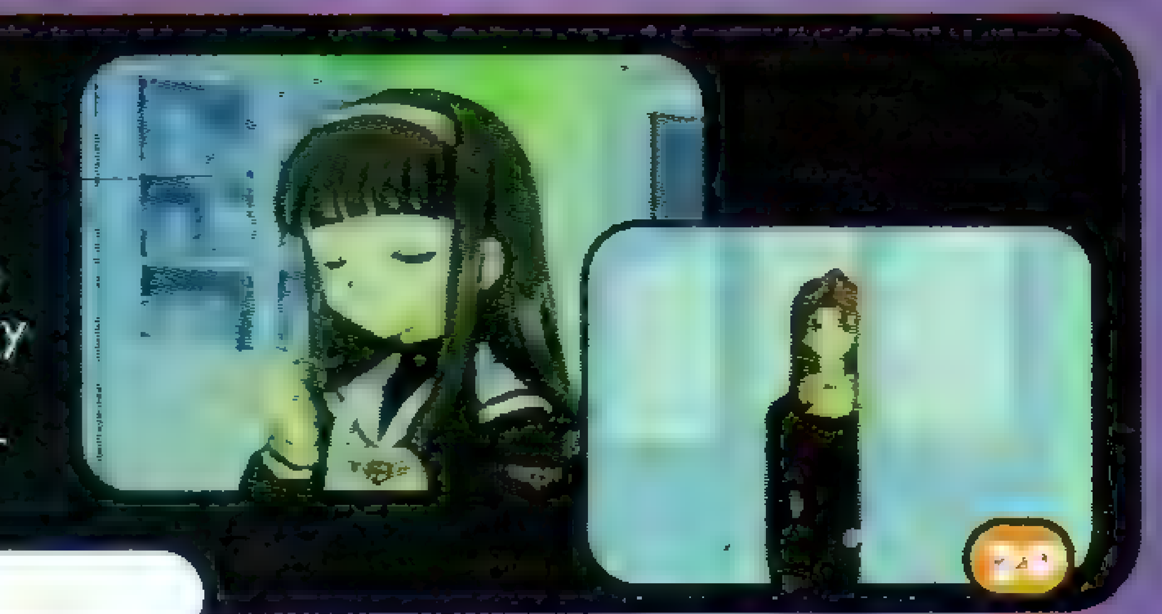


Carta Clow Capturada:

The Sweet

29 - Una dulce clase de cocina

Sakura se está preparando para una clase especial de cocina en la que deberá hornear un pastel (en castellano, eso es "torta"). Li y Sakura planean regalar su torta a Yukito, y Mei Ling a su querido Syaoran. Durante la clase ocurre algo extraño: los bizcochuelos salen todos demasiado dulces y la profesora les da otra oportunidad. ¿Existirá una carta que se llame 'Azúcar'? ¿'Nutrasweet'? No, es la obra de la terrible carta 'Dulce' que, predeciblemente, no es muy difícil de capturar.



Rating:

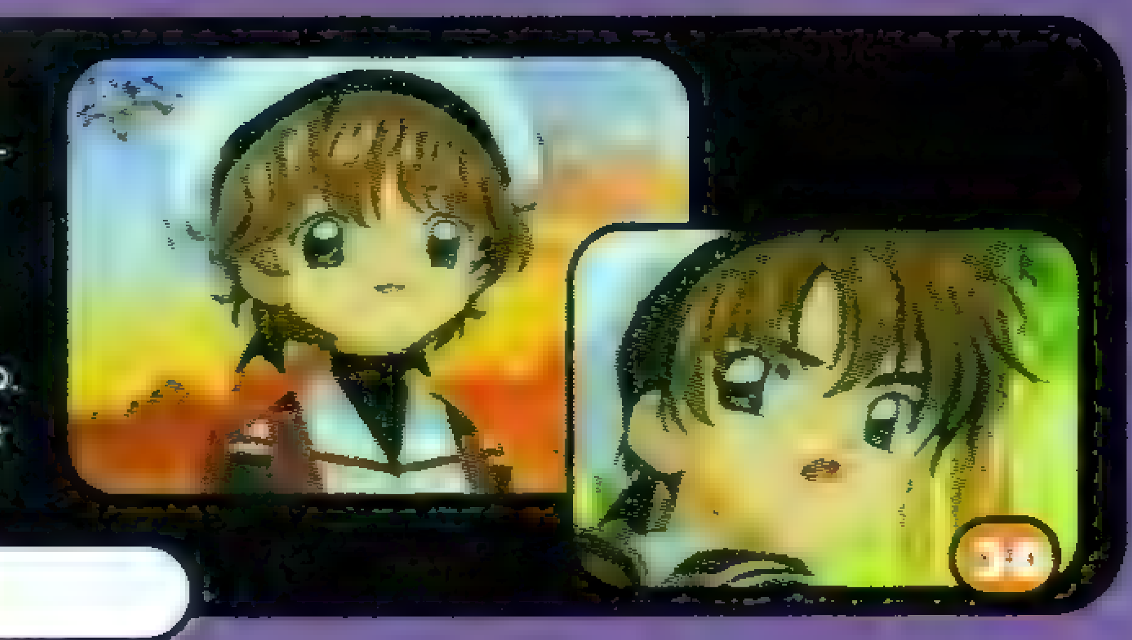


Carta Clow Capturada:

The Dash

30 - Una carta lastimada

Sakura trata de capturar una carta Clow llamada 'Carrera' pero sólo consigue herirla, y 'Carrera' cae en una casa de familia a la que Sakura no puede entrar. Es la casa de Tachibana, una minita que parece chabón que parece minita. Tachibana es una niña dulce y buena y cura a la carta Clow, que a su vez la recompensa dándole velocidad para sus pruebas de atletismo. Sakura no quiere romper la ilusión de Tachibana, pero Li no tiene ese tipo de reservas y por la noche enfila hacia su casa para capturar a 'Carrera'.



Rating:

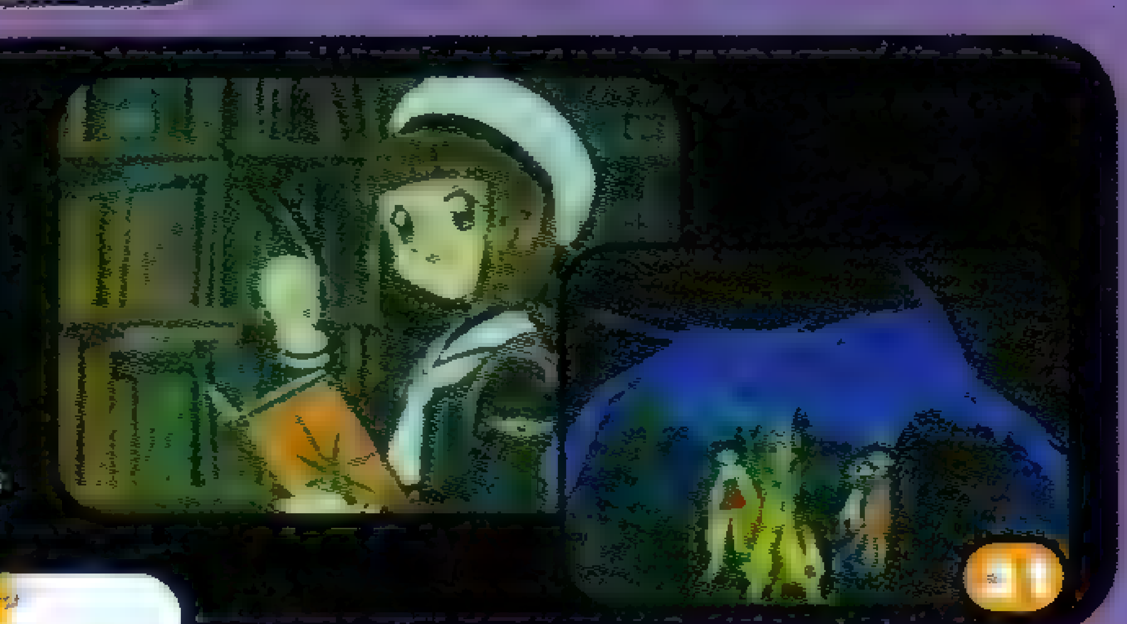


Cartas Clow Capturadas:

The Create
The Big

31 - Sakura y el libro sin nombre

Naoko, anteojuda amiga de Sakura y ávida lectora de fantasía y ciencia ficción, compra un libro escrito hasta la mitad y que insta al lector a completarlo. Sakura y Li rondan la noche al sentir la presencia de una carta Clow, que resulta ser 'Grande' con habilidades opuestas a las de 'Pequeño' Naoko se sienta a escribir la continuación de su libro y, al mismo tiempo, cosas muy extrañas ocurren al equipo de Cardcaptors... ¿será una sobredosis de 'Creatividad'?



Rating:



Carta Clow Capturada:

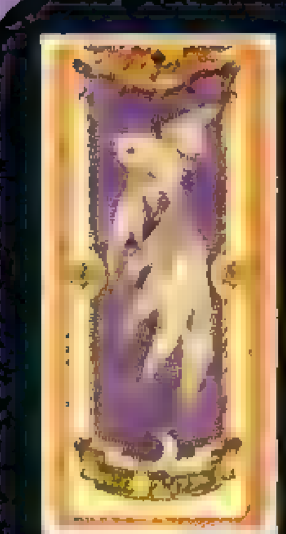
The Change

32 - Sakura, Syaoran y Kero

Una furibunda persecución de la carta 'Cambio' termina en un bizarrísimo trueque de cuerpos entre Kero y Li! Aunque solamente vaya a durar un día, este cambio causa muchos problemas a nuestros héroes, en especial cuando un profesor lleva a la escuela un muñeco de peluche igual a Kero (ahora Li) y una serie de improbables coincidencias terminan con Li metido en una de esas máquinas de ositos que tocan la lambada... ahora lo único que puede ayudarlo es la inusitada habilidad con el joystick del Sr. Keroberos.



Rating:



Carta Clow Capturada:

The Freeze

33 - El frío patinaje de Sakura

Frío invierno en Japón, ocasión especial para no estudiar y visitar una pista de patinaje. Mei Ling y Li, poco acostumbrados al frío (en Hong Kong hace mucho calor), tienen terribles problemas adaptándose al patinaje sobre hielo, al igual que Sakura, que de cualquier manera aprende rápido. Sin embargo, la temperatura en la pista empieza a descender, y cuando jaulas de hielo cubren a los compañeros de Sakura, no quedan dudas de que una carta Clow está cerca, en este caso, la carta 'Congelante'



Rating:



Carta Clow Capturada:

Ninguna

34 - La Luna llena de mediodía

Es hora del más importante evento en la pujante comunidad de Tomoeda! Un concurso largo y aburrido de preguntas y respuestas dignas de las épocas de oro de Anteojito y del dorso de las cajitas de fósforos... Intringulis Chingulis para nuestra heroína Sakura, que participa junto a su amado Yukito y resuelve acertijos con kanjis que ni se molestan en traducir. Hay un poco de romance y misteriosas escenas de Kero hablando de un tal 'Yue' pero ni cartas, ni chispa, ni acción, ni nada.



Rating:

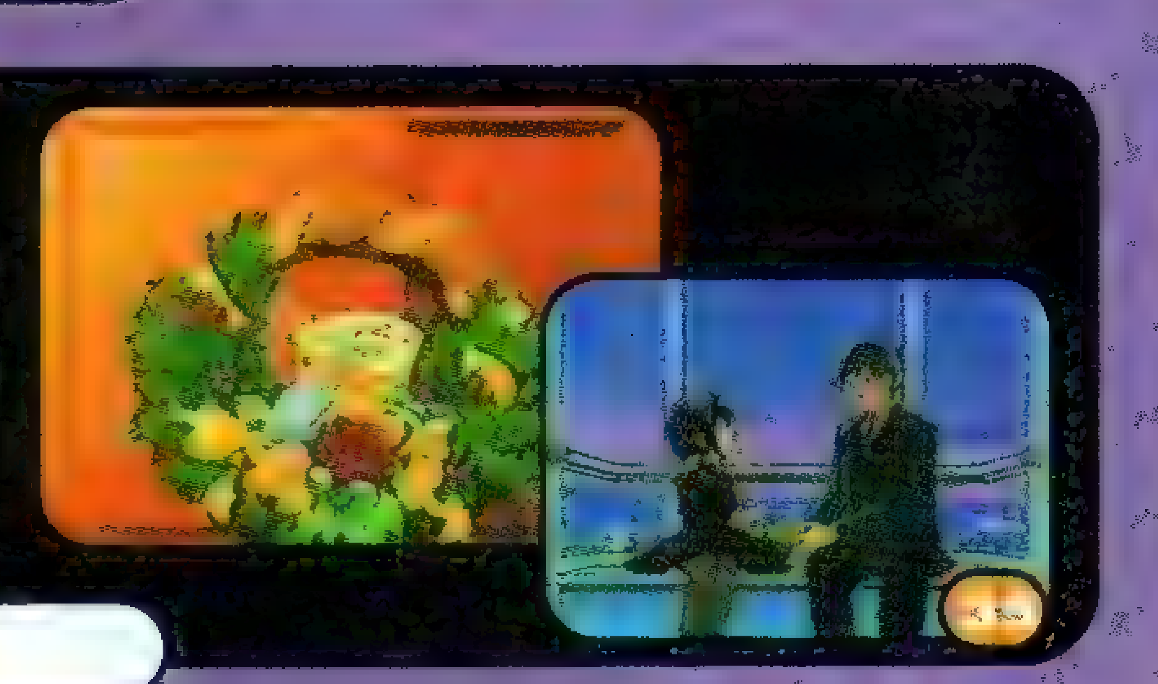


Carta Clow Capturada:

The Firey

21 - Una hermosa Navidad

Una tradición muy común en el oriente pagano es celebrar la Navidad en un parque de diversiones y pasarla bien mientras se ríen de nuestras simpáticas costumbres. Sakura y Yukito van juntos de paseo y se encuentran con Li y Mei Ling. Kero y Tomoyo vigilan de incógnito. El muérdago que decora el parque se enciende en llamas, pero esto no es otra ofensa a nuestra religión, sino la obra de una carta Clow llamada 'Fuego', la más fuerte con la que se hayan enfrentado hasta ahora



Rating:

SHOJO SCHOOL

Heidi, Candy Candy, Angel, Titila, Sandybelle y tantas otras heroínas han sido desde siempre las dueñas de la pantalla argentina. Aquí, un merecido homenaje.

¿Quién es **Sandybelle**, se preguntarán ustedes? Pues tendrán que llegar por lo menos hasta la mitad de esta hoja para enterarse o acordarse. Para mí fue, en su época, una de las mejores historias en el género del 'animé rosa'. Para otros, un asco total.

Vamos a ser francos, era una historia para nenas de entre unos 6 y 15 años, edad a la cual una historia de amor y una excelente animación son una combinación irresistible. O para algunos nenes sensibles a los cuales además de agarrarse a tiros con los muñequitos de **GI Joe** les re cabía ver esto (a escondidas, [illegible]).

Sandybelle [illegible] **Toei Animation** que [illegible] 47 [illegible]tulos realizados [illegible] 1982. En la Argentina [illegible]e a mediados de los '80 por **Cablevisión**.

Lo copado de esta historia es que avanza capítulo a capítulo. No había que tragarse 7 episodios iguales [illegible] donde siempre pasa lo mismo [illegible] llegar a 'el' capítulo, donde pasa algo realmente interesante (¿les suena?...); acá en cada uno pasaba algo.

La cosa más o menos iba así: un barco que va de **Francia** hacia **Inglaterra** naufraga en altamar. Quedan los hombres flotando con chalecos salvavidas en el agua y en los botes sólo mujeres y niños. En eso, una ola golpea muy fuerte uno de los botes y un bebé se resbala de los brazos de su madre. Un hombre que estaba con su chaleco flotando [illegible] alcanza justo antes de que se hunda y le salva la vida, pero cuando se da vuelta para ver el [illegible]e de donde vino, sólo escucha los ecos de una madre desesperada [illegible] **Sandybeeelle**, **Sandybeeelle**. [illegible]na. Sí, bien dramático, por supuesto. Como no podía ser de otra forma, el bebé llev[illegible] forma de narciso, con el que estaba jugando antes de caerse del bote, que va a ser la llave de toda la historia y la clave para el final.

[illegible] **Escocia** [illegible] **Lesley Christy**. [illegible] **Sandybelle** [illegible]tulo. Y si digo 'crece' (y ésta es una de las cosas notables de esta serie) es porque los animadores cuidan el detalle de hacerla cada vez más alta en comparación con su padre y amiguitos, le cambian el look (la visten más 'de grande', logrando tres metamorfosis importantes, de niñez a pubertad y de pubertad a adolescencia) y le dan actitudes más maduras a lo largo de toda la saga.

En fin... volvamos a la **Sandybelle** feliz. [illegible] otra manera, ella tiene una mascota, un fiel perro llamado **Oliver** que la sigue a todos lados y la [illegible] hasta el final de la historia. A su tiempo, se enamora de **Marcos** (el perro no, la chica), el hijo de unos aristócratas del lugar, los **Wellington**, y que por supuesto es chocantemente más grande y maduro que ella (onda **Darien** y la **Serena** del principio de **Sailor Moon**) y que a pesar de esto él corresponde su amor, aunque en forma demasiado indiferente para el público televidente. El chabón está en otra, quiere ir a hacer mundo por ahí y alejarse de la vida aristocrática, así que no se le ocurre mejor idea que escaparse de la casa y dedicarse a la pintura. De paso, huye del casamiento que le arreglaron sus padres con **Kitty Sherer**, la mala de la película y por supuesto archienemiga de **Sandybelle**.

Llegamos a la parte en donde los guionistas deciden darle para que tenga a la pobre de **Sandy** y le empieza a pasar de todo. Primero, **Marcos** se va y le dice que quiere convertirse en un pintor. Después, el padre se enferma y como no puede ser de otra manera, antes de que pase lo inevitable le cuenta a **Sandybelle** su verdadera historia, le da el arito que es la única cosa que la conecta con la madre, la esperanza de que esté viva en algún lado, y se muere. Chau. Cuestión que la pobre **Sandy** se queda sola en el mundo, sin su padre que [illegible] su padre, ni su novio, que no era [illegible] novio.

Así, la historia se divide en dos: por un lado, la búsqueda de la vieja, por otro (y esto es lo más desesperante) los desencuentros con Marcos. ¡Aaaaaaaaargh! ¡Qué [illegible]ración! Cuando ella llega, él se acaba de ir; cuando ell[illegible] está llegando; él sale por una puerta, ella entra por otra, y así toda la serie hasta el final. Insoportab[illegible] Claro, la causante de la [illegible] [illegible]eña villana **Kitty** [illegible] se delei[illegible] **Marcos** le [illegible]

[illegible] **Londres** [illegible] **Londres** [illegible] **Alex** [illegible] **Londres** [illegible] (algo así como una casa [illegible]dio posmoderna) para ir a recorrer mundo y hacer notas por ahí, a la que [illegible]izo **Sandymóvil**.

A partir de aquí nuevo vestuario, pasamos a jardinerito azul corto, [illegible] y boina (muy fash[illegible]).

También notaremos [illegible] actitud [illegible] y grandes do[illegible].

Tras una complicada estadía en **París** (¿adónde piensan que la llevan todas las averiguaciones y los cabos atados que le van tirando las personas [illegible]? Como es obvio, al punto de partida, **Escocia**.

Resulta que la [illegible]ica descubre que 16 años atrás, en una abadía a orillas del mar en **Escocia**, encontraron en la costa a una mujer, única sobreviviente de un naufragio, que luego se había metido a monja a cuidar huerfanitos.

Sandy decide ir descartar chances y se manda para la abadía a conocer a la monja que podría ser su madre... ¿será? ¿No será? ¿Podrá ser que esta mujer haya perdido la memoria y no la reconozca cuando se encuentren finalmente? ¿Querrá el destino y los guionistas nipones que de golpe y porrazo la bondadosa señora se acuerde de que había perdido una hija en altamar? ¿Ustedes qué piensan?

pero todo lo demás
te lo damos acá:

isteria.com.ar

Entrá

...ahora te brindamos un espacio en donde encontrarás la forma más rápida para realizar compras desde tu casa. Además, podrás encontrar toda la información que siempre buscaste de tus personajes favoritos.



1440) - Capital Federal
30/4643-0010/4644-1468
tería.com.ar
ca: 4643-2299

FIRST CONTACT

Por Patricio Land

Analizamos un impactante estreno: 'Argento Soma', una nueva serie de Sunrise que se perfila como una de las propuestas más interesantes de este año.

El primer episodio de **Argento Soma** comienza con un chaboncito deprimido tendido en su cama. Parece que lo dejó plantado una minita. Sin dudas es una larga historia. **Maki Agata** se llama ella y lo dejó por irse a investigar con el profesor **Nogouchi** en el laboratorio de estudios biónicos. ¿Pero qué tiene en la cabeza el flaco?; ah, es el peinado... lo mataron con el diseño, pobre...

Escenario: el espacio. Sobrevolando la estación espacial **Ulyses**, una figura que nos recuerda demasiado al **Adam** de **Eva** se dirige hacia la **Tierra**, como si se mandara en picada. Unos aviones caza lo interceptan y lo derriban.

Al poco tiempo, aterriza un helicóptero que lleva a bordo al típico científico mal dibujado de todas las series. Viene a reclamar el bulto que cayó a tierra, ¡nada más y nada menos que la cabeza del invasor!

El protagonista, que ya sabemos que se llama **Takuto Kaneshiro**, monta raudo en su bicicleta rumbo a la facultad. Parece que participa en un proyecto importante que tiene que ver con una aleación especial de metales que tienen características muy extrañas, como la antigravedad, entre otras. **Argento Soma** propone bautizar al metal, de '**soma somatos**' que, según los griegos, significa 'cuerpo', y según los antiguos alquimistas, cierta 'fuente de inmortalidad').

Tratando de encontrar a su ex novia (que después de tanto tiempo de separados le había mandado un mail esa mañana) el chico se mete en donde no debe y se topa con el trabajo del **Profesor Nagouchi**, que evidentemente consiste en ir clasificando los pedazos de alien que los militares le consiguen...

Pero hagamos un alto para que les pueda contar que hasta ahora la animación es muy buena, muy fluida, típica de **Sunrise** para los episodios presentación. Los diseños son copados, sobre todo los aliens, que están una maza (parecen nuevos modelos de **Evangelions** pero sin caer en la mera copia). El estilo es una mezcla de lo que debió haber sido **Brain Powerd** con una pizca de **Bebop** y **Ga-saraki**. ¡Lo que es algo extraño es la banda de sonido, ya que se desgañita en lágrimas de bandoneón rioplantense! ¡El primer animé con track tanguero! Nunca visto, por cierto... ¿será de ahí que viene lo de **Argento** en el nombre?

¡Uy! Por contarles eso me perdí cuando los de seguridad atraparon a **Takuto**.

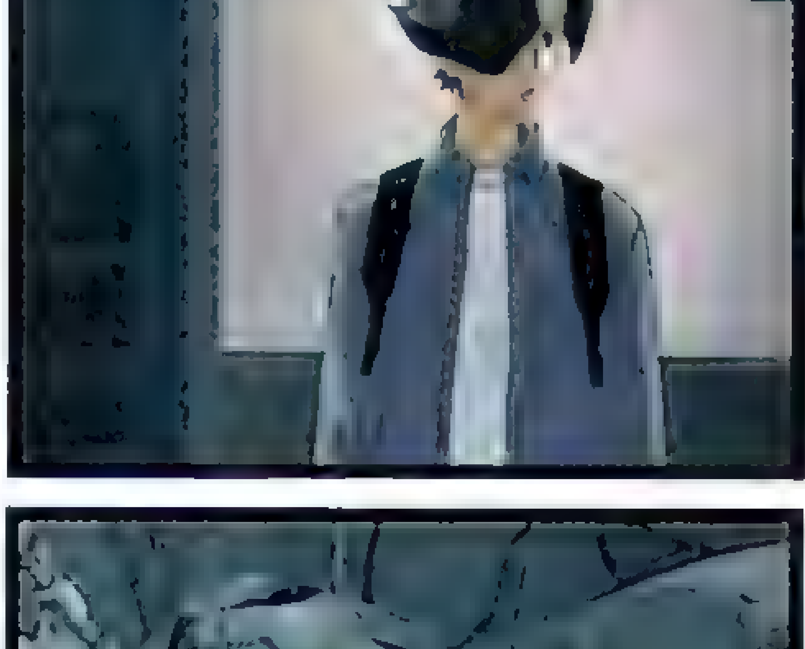
Bueno, listo flaquito, te descubrieron.

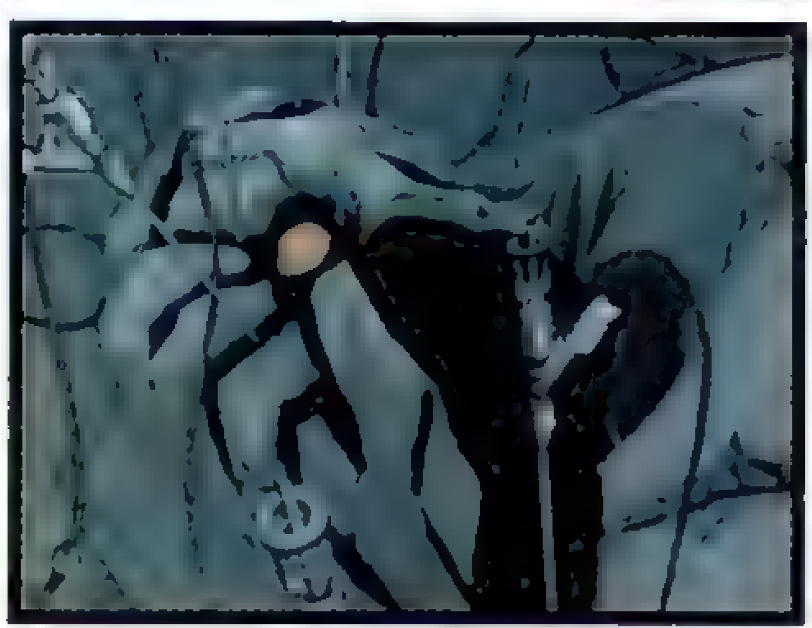
Alien Resurrection

Inesperadamente, el **Profesor** y la turrita le salvan el pellejo y lo invitan a participar del proyecto. ¡El viejo se armó un extraterrestre completo a partir de las partes que se fue agenciando por ahí y lo ensambló como si fuera un **Mis Ladrillos**! Quedó todo desproporcionado (tanto el alien como el **Profesor**) porque tiene un brazo gigantesco y la cabeza chiquita. ¡De pronto, el **Profe** quiere resucitar al monstruo al mejor estilo película de **Frankenstein**! Countdown! Energy! Al pobre alien le dan una sobrecarga de electricidad que casi lo funde con la mesa de operaciones, ya que su cuerpo parece ser todo de metal.

Entonces, como siempre, irrumpen los militares, se crea un caos dentro del laboratorio que se multiplica por cien cuando **Frank** (así llaman a la criatura) vuelve a la vida y hace lo que todo ser inteligente haría bajo esas circunstancias: ¡arrojar pedazos de pared por todas partes!

Con alienígena certeza, emboca justo al **Profesor** con un muro de 8, y me parece que a la minita también porque no aparece por ningún lado. Consecuentemente, **Takuto** llora como un digno protagonista de animé psicológico. ¡Hurra, hurra!, el viejo dice sus últimas palabras con sus pulmones todos aplastados y muere, por suerte, porque era un personaje que arruinaba todo lo bueno que tiene la serie.





Frank aprovecha y se toma el palo para irse a los bosques de **Nevada** en **USA**.

Otra vez, un poco de **Piazzola** y ya se vienen los créditos.

Hacia las Montañas

Frank se oculta en un lago, pero al poco tiempo toma contacto con una chica de 14 años de nombre **Henrietta**, que vive en una cabaña con su abuelo como si fuera la reencarnación de la mismísima **Heidi**. Cuando todos pensamos que el abuelito va a preparar unos panecillos con queso, baja un alien del espacio -parece que buscando a su congénere- y el viejo pela un fusil automático con la noble intención de llenarlo de plomo.

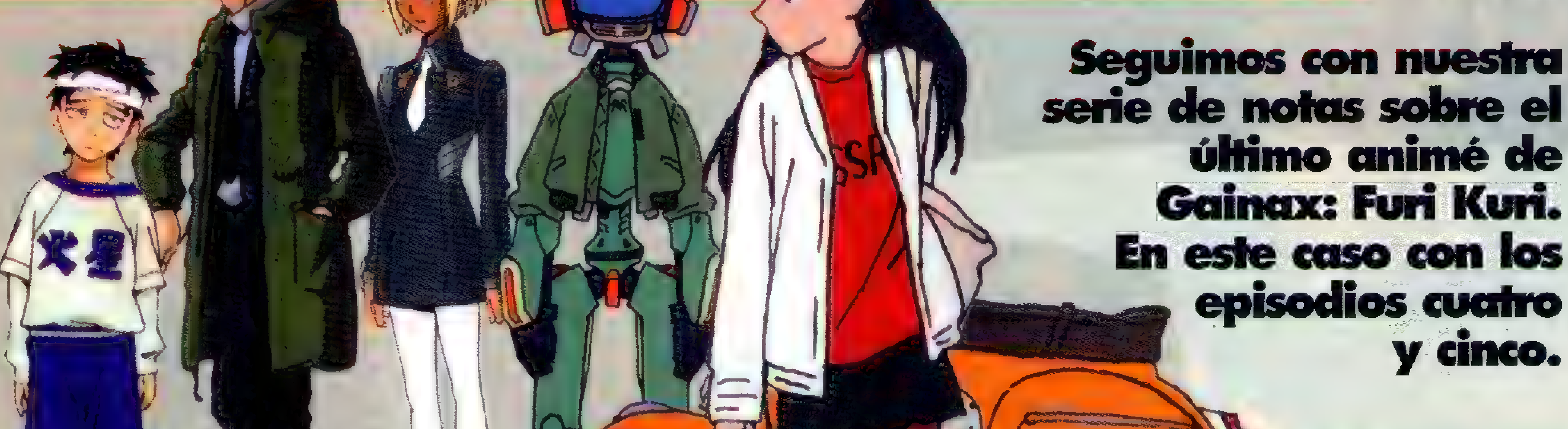
Asistiremos a un glorioso combate animado, mitad **Ultramán** mitad **Evangelion**, que llega a su clímax cuando el gigantesco visitante convierte al abuelito en forraje para las cabras.

La chica tiene extraños recuerdos del resto de su familia desapareciendo bajo calcinantes rayos destructores, lo que nos indica que los bichos estos ya estuvieron antes entre nosotros.

Tal vez por eso caeremos en cuenta de que la organización **Morgue** anda detrás de los gigantes y que no escatiman en recursos. A su disposición se encuentran las mejores naves transformables y sus entrenadísimos pilotos.

En conclusión: aunque todo esto pinta como un choreo a **Eva** y a docenas de series y clásicos de la literatura del género (desde **Mary Shilley** hasta **Larry Niven**), tiene el suficiente mérito como para perfilarse como una serie poderosa. Habrá que ver cómo sigue y si lo nuevo de **Shoji Kawamori** la hunde en el mar de los olvidos... ¡mientras tanto, dénle una oportunidad a este animé con atmósfera de filme de **Pino Solanas**!

Frankie Goes To Hollywood, el enigmático ser extraterrestre de esta fabulosa nueva propuesta de **Sunrise**.



Seguimos con nuestra serie de notas sobre el último animé de Gainax: Furi Kuri. En este caso con los episodios cuatro y cinco.

Cuando nos enteramos que la versión japonesa de **Furi Kuri** iba a ser lanzada con subtítulos en inglés, pensamos: "qué loco, por fin los ponjas se ponen las pilas y nos dan una mano a todos los que somos fanáticos de sus dibus pero no entendemos el idioma".

Qué ingenuos, pienso ahora, casi tras haber visto el 90% de los episodios, ya que con subtítulos o sin ellos da lo mismo: ¡**FLCL** no se entiende nada!

Y eso es lo poderoso de este animé, porque en realidad sí se entiende, aunque hay que verlo muchas, muchísimas veces y sentarse con lápiz y papel para ir atando cabos. Eso es lo que vamos a intentar en esta nota, por lo que te recomendamos que saques del cajón las **Nuke** viejas para colarte en este viaje de ida.

Strike One

El eje central de la cuarta entrega es un partido de béisbol (recordemos que el hermano del protagonista es una estrella de este deporte, aunque nadie sepa más nada de él tras su viaje a los **Estados Unidos**) y todos quieren demostrar su habilidad con el bate, excepto, claro está, **Naota**.

Lo más interesante de este capítulo es la aparición de dos personajes nuevos que aparentemente serían investigadores de la extraña organización conocida como **Medical Meccanica**, edificio con la peculiar forma de una plancha que se recorta en el horizonte de la ciudad de **Mabase** donde viven nuestros perturbados.

El agente se llama **Amarao** y su comportamiento es realmente intrigante, aun bajo los parámetros que se manejan en esta serie. Tiene una asistente, **Kitsurubami**, que lo sigue a todas partes cargando un manojo de armas poco convencionales. Ella lo observa todo el tiempo... es que él tiene algo raro en las cejas...

Ambos andan detrás de **Haruko** y es evidente que saben de su condición de extraterrestre.

Al mismo tiempo, los roces entre **Naota** y su padre, por estar enamorados los dos de la alienígena, los lleva a enfrentarse duramente, al punto que el chico asesta un fuerte batazo sobre el televisor del comedor, provocando indirectamente la muerte de su progenitor aunque ni siquiera lo haya tocado.

Más tarde, **Naota** exasperadamente se declara inocente del parricidio ante los agentes **Amarao** y **Kitsurubami**, quienes parecen no estar interesados en el caso. Algo más importante requiere de la ayuda del chico, de su enamorada alienígena, del **TV boy Kanchi** y de un batazo certero para rechazar la amenaza que proviene del espacio en forma de gigantesca bola de béisbol (ah, por **Kamon**, el papá de **Naota**, no se preocupen, apenas muerto el chico saca otro deshidratado del placar y tras un bañito reparador el padre de familia vuelve a ocupar su lugar... sí, tal como lo leyeron...)

Strike Two

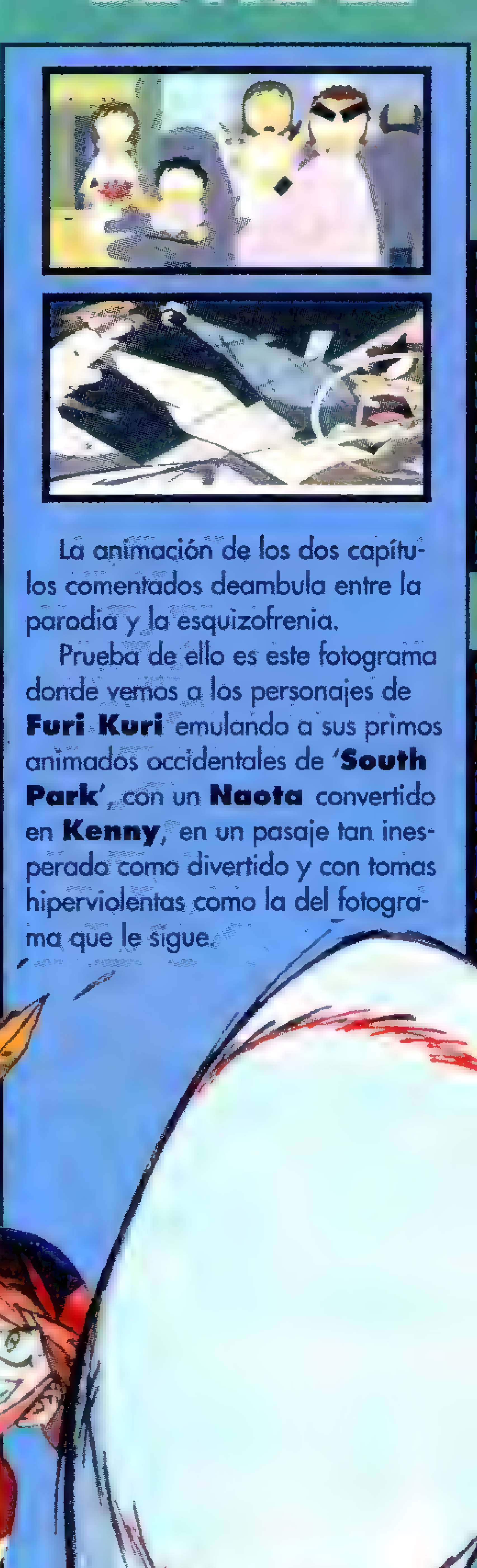
Eliminado el enemigo del episodio anterior, el capítulo cinco es sin dudas el más sacado de todos. No sólo porque se la pasan literalmente cagándose a tiros todo el capítulo (padre contra hijo por el amor de **Haruko**, alien contra Man in Black por la supervivencia de la humanidad, y niño, robot y alien -nuevamente- contra monstruoso gunslinger del **Medical Meccanica**) sino porque la relación entre los integrantes de la difunta familia **Nandaba** (recordemos que tanto **Naota** como su hermano de paradero desconocido, ¿será **Kanchi**?, **Kamon**, y hasta tal vez el abuelo, fueron todos muertos y posteriormente resucitados por los oportunos besos de **Haruko**... (ah, ¿eso no lo sabían?), de manera que la situación entre ellos está algo tensa, por así decirlo.

Por si esto fuera poco, el agente **Amarao** también está totalmente obsesionado con atrapar a la chica extraterrestre para cumplir con las órdenes impartidas desde su base de operaciones, aunque deberá interrumpir su cacería ante el ataque de la criatura gigantesca de turno, tarea que requerirá de una nueva combinación de esfuerzos por parte de todos nuestros héroes.

Strike Three, Out!

Hasta aquí esta somera y fría descripción de lo que hemos visto en estos dos episodios; en el próximo número cerraremos esta serie de notas con un análisis verdaderamente conmovedor, donde develaremos por qué desde otro punto de vista **Furi Kuri** es en realidad algo así como 'creciendo en **Japón** con amor', ¡ya verán por qué!

MUÑECOS DE PAPEL



La animación de los dos capítulos comentados deambula entre la parodia y la esquizofrenia.

Prueba de ello es este fotograma donde vemos a los personajes de **Furi Kuri** emulando a sus primos animados occidentales de '**South Park**', con un **Naota** convertido en **Kenny**, en un pasaje tan inesperado como divertido y con tomas hiperviolentas como la del fotograma que le sigue.



WI... Z...

De la mano de Capcom y Shoji Kawamori, nos llega este juego de robots gigantes inspirados en conocidas series de animé.

Si lo tuyo son los robots gigantes setenteros, o los más modernosos tipo **Gundam** o **Macross**, ¡**Tech Romancer** es el juego que le va a dar sentido a tu vida! ¡Sí! La gente de **Capcom** se copó y llamó nada más y nada menos que al señor **Shoji Kawamori** para que le dise-ñe unos lindos **chokuzokas** y clones de los mecas de todas estas series en las que él ya había trabajado antes. Lo mejor de todo es que lo acompañaron los integrantes del difunto (al parecer no tanto) **Studio Nue**, legendario equipo de dibujantes que inventaran desde la nave del **Capitán Raimar** hasta las **Valkyrias** de **Macross** y que tantas alegrías nos dieron allá por los años ochenta. Les decíamos que **Tech Romancer** es un jueguín de peleas, donde podemos co-mandar a una decena de robots de los más variados, cada uno con ataques propios pero que serán reconocidos inmediatamente por el otaku robotero. Por ejemplo, tenemos a **G. Kaiser** (**Kikaioh** en el original) que es el clon del clásico **Mazinger Z**, y sus ataques serán tan emotivos que van a sufrir síntomas similares a la epilepsia! **G. Kaiser** te tira con sus puños ('**Rocketo Punch**!'), te lanza huracanes y además te tira un '**Heato Blazer**!' que no es más que el famoso '**Fuego Nuclear**!'. Si con esto todavía no están interesados, se-guimos describiendo a otros robots, como por ejemp-

El mismísimo **Shoji Kawamori** diseñó estas varukas especialmente para **Tech Romancer**

WIRED DROPS

Los ponjas están re descontrolados con una serie de jueguitos que **Bandai** está produciendo con títulos como **Yamato**, **Hello Kitty** y **Gundam**.

¿Qué tiene esto de nuevo, se preguntarán ustedes? Pues la particularidad de que estos títulos no son para jugar en la **Play 2** ni en la **Dreamcast**, ni siquiera en la menospreciada **Songa** que venden en Once, sino que son programitas hechos en **Java** para que en vez de hablar por sus teléfonos celulares se la pasen jugando con todas las cosas que estén al alcance de su mano.

Y no sólo los orientales podrán disfrutar de esta nueva tecnología, ya que los celulares **PDoCoMo 5021** que se consiguen en **Estados Unidos** van a sumarse a la movida gracias a que poseen una gran velocidad de transferencia de datos y un visor que puede reproducir gráficos en **256** colores. Pensar que con los **Nokia** que tenemos nosotros nos tenemos que conformar con el clon del Centípede...

Es inminente la salida de la versión de Blood para la Play 2

El éxito de la película en que está basado este desarrollo para **PlayStation 2** (nos referimos a **Blood: The last Vampire**) está haciendo que sus programadores se esfuercen para sacar el producto en un futuro no muy lejano.

Por lo pronto, ya se han dado a conocer algunas fotos y partes de la animación del opening y las secuencias animadas del mismo que son realmente alucinantes.

El trabajo de **Studio IG** (responsable de los efectos 3D de las películas de **Evangelion**) va a dar que hablar seguramente, por lo que esperamos con anhelo la salida de este título para ver cómo **Saya**, nuestra heroína, se las ingenia para evitar que los habitantes de la noche acaben con nuestras vidas...



lo **Ráfaga** (nada que ver con los bailanteros), ¡un clon descarado de las **Varukas de Macross Plus** que hasta se transforma en avión y te tira misiles y mega bombas!

Después está **Dixen**, el calco de un **Mobile Suit Gundam**, con escudito y todo.

Para los más nostálgicos se encuentra **Pulsion**, el hermano bastardo de **Ultraman** que junta las manitos y te tira un rayo catódico, además de deleitarnos con mágicas piruetas. **Wise Duck** es el clásico Mega Acorazado Bípedo, con más pinta de tanque que de robot, pero no deja de gustarnos por eso y sobre todo porque lo manejan unos contras centroamericanos; **Bolon** es una especie de **Boss Robot**, comandado por una magical girl insoportable (como todas) y hecho a partir de edificios, trenes, barcos... ¡el clásico robot armado en un basurero!

Twinzam V viene a ser el **Getta Robo** del grupo. Son dos naves que se combinan para formar dos tipos diferentes de robot, pero ambos igual de poderosos.

Para las chicas que quieran jugar con una robot acorde a sus gustos (y curvas también) tenemos a **Diana 17**, una robot no tan cuadrada pero que detrás del visor esconde una cara (sí, un robot con cara, de lata pero cara al fin).

Le siguen en esta enumeración **Gourai**, el roboto **Samurai**, que tiene una espada y te ensarta y el más terrible de todos: un alienígena que se llama **Goldibus** y será nuestro enemigo final.

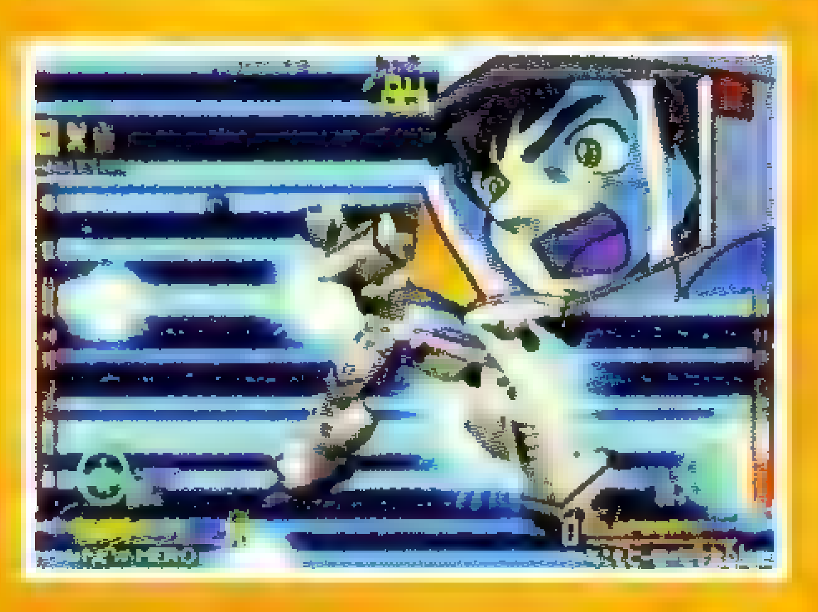
De más está decir que pelearemos en zonas variadas como el centro de investigaciones (¿fotónicas?) en el monte **Fuji** y hasta en la **Luna** y que en todos los escenarios habrá edificios que al ser destruidos nos dejarán power ups.

También tendremos **Final Attacks** (onda fatalities), ¡algunas de ellas muy graciosas!

Si tenés un **VMU** y no una tarjeta de memoria trucha, podés bajarte tres mini jueguitos, muy sencillos pero entretenidos, y desbloqueando finales y recolectando puntos podés obtener robots ocultos, por lo general versiones alternativas de algunos antes mencionados. ¡La sorpresa que nos guarda **Capcom** es la inclusión del archifamoso **Blodia II**, comandado por **Jin Saotome**, conocido por el juego **Cyberbots** y por estar incluido también en los **Marvel Vs Capcom**!





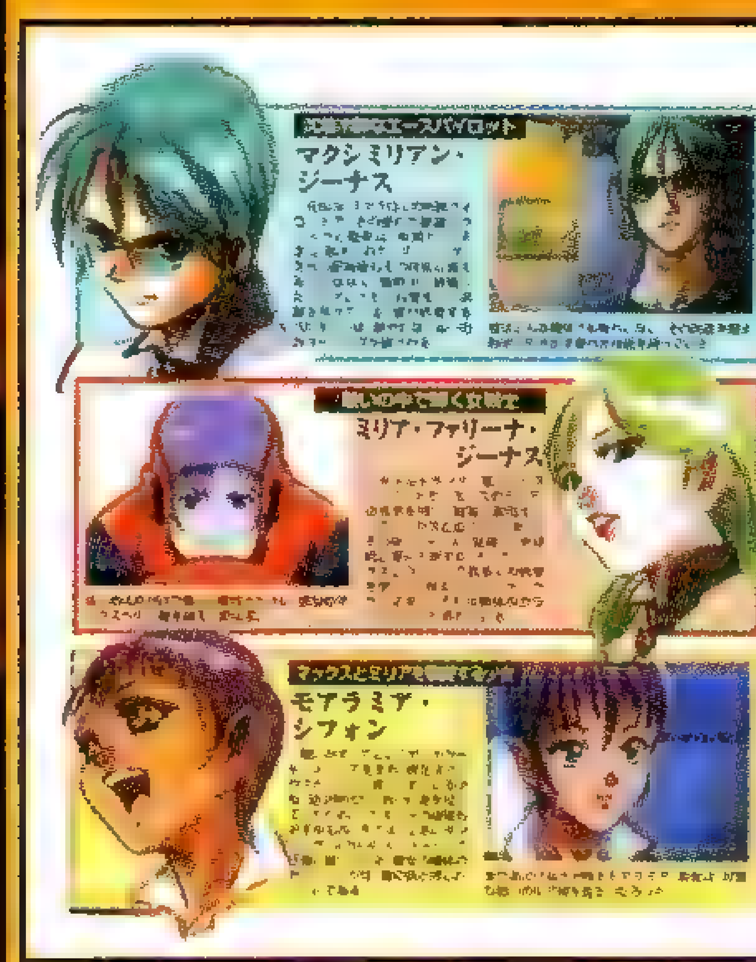


Además, hay muchas cosas por desbloquear, como un opening alternativo (dibujado onda animé, muy poderoso, y arte original para ver en la tele. ¡Dale, comprate una **Dreamcast** nada más que para jugarle a **Tech Romancer**!





Cada vez estamos más cerca de presenciar el lanzamiento del juego de **Macross M3** para la **Dreamcast**. Como del mismo no se sabe más de lo que les contamos en los números pasados, les mostramos algunos microfilms de lo que se está por venir. Abajo se puede ver con lupa los diseños de **Max**, **Miriya**, realizados por el mismo dibujante de la serie original, **Haruhiko Mikimoto**.



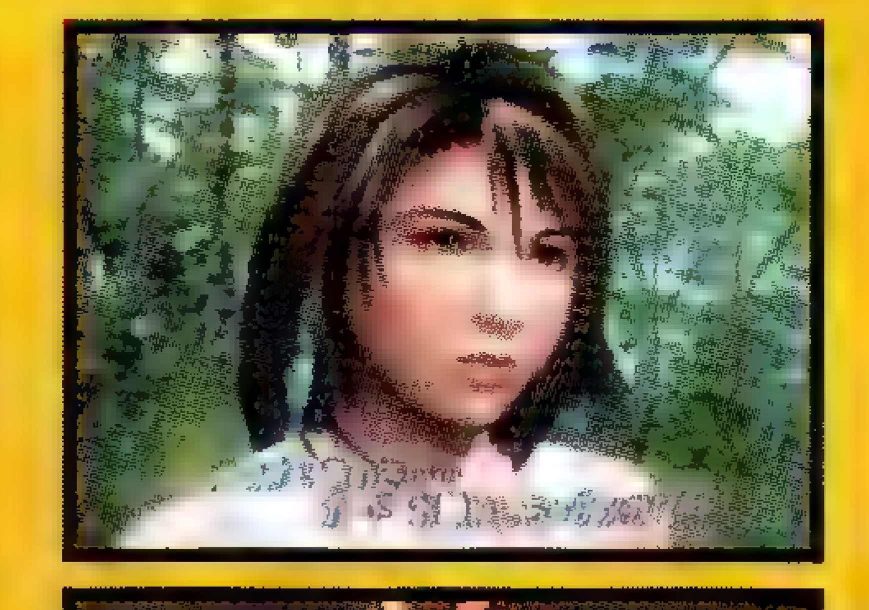
Hace algún tiempo que se sabe que la gente al mando del famoso **Hideo Kojima**, productor de **Metal Gear**, está dando los toques finales a un fichín de combate y mecas llamado **Z.O.E.**, apócope de **Zone of Enders**.

El mismo nos ubica en la colonia espacial **Atilla**, donde un chico, **Leo Stenbuck**, es testigo de cómo un comando especial se roba un robot gigante matando en el proceso a varios de sus amigos (del robot no, de **Leo**).

Lo bueno de todo esto es que si no tenés la **Play 2**, esta misma historia está siendo adaptada al animé, a cargo de viejos talentos de la industria del celuloide pintado nipón de la época de **Gundam Z**.

La plata la pone **Sunrise** y los ovas llevarán el nombre de **Z.O.E 2167 Idolo** y tienen fecha de lanzamiento tentativo para marzo de 2001.

Primeras imágenes y detalles del esperado Final Fantasy X





Hombre al agua...

Poco a poco **Square** va tirando puntas sobre lo que se viene en el tan esperado **Final Fantasy X**, y aunque se quieren hacer todavía un poco los misteriosos, se mueren de ganas por largar el proyecto, aunque para eso falte un poco. Según los últimos informes, esto tendrá lugar recién en julio de este año debido a la decisión de mejorar todo el aspecto gráfico del mismo.

Para empezar ya se dieron a conocer a dos de los protagonistas, que por suerte no son de nuevo esos enanos elegantes de la vez pasada sino unos muñecos poligonales onda **Hansel** y **Gretel** que en vez de guardabosques son **Surfers**, ¿se entiende?

Miren las fotos, ¿ahora se entiende? ¿Todavía no?

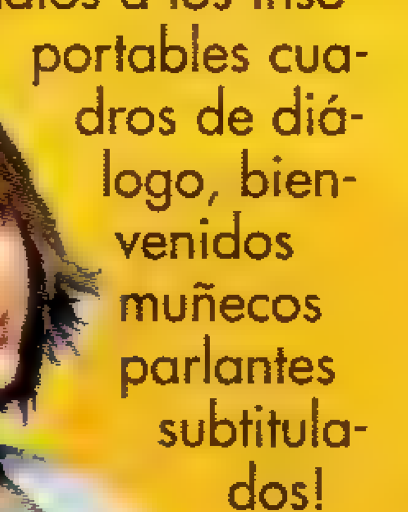
Bueno, resulta que este nuevo **Final** viene todo onda acuático, para que se hagan una idea el chaboncito, que se llama **Tida** (conociendo a los japos seguramente quisieron bautizarlo **Tide** -marea- pero ellos a la 'e' final suelen pronunciarla como una 'a') es un capo de un deporte subacuático conocido como **Blitzball**.

Además de traje de neoprene con medallas le cabe una minita que se llama **Yuna** y que es descendiente de una familia de magos, a los que ya no quiere ver ni en figuritas.

La historia parece estar relacionada muy estrechamente con un sujeto que se hace llamar **Shin** y que tiene la extraña habilidad de enloquecer a todo aquél que se le acerque...

Voces que me gritan...

Como podrán imaginar, la gente de **Square** no va a desaprovechar el debut de esta prestigiosa saga en la **Play 2** para humillar a la competencia y es por eso que prometen maravillas como que los personajes van a estar dotados de complejas expresiones y movimientos faciales que los harán hacer todo tipo de morisquetas en nuestro televisor, a la vez que sus -esperemos- poco pixeladas cuerdas vocales emitirán sonoras voces interpretadas por profesionales del doblaje como **Akira Ishida** (la voz japonesa del angelical **Nagisa Kaworu** en **Eva**); así que adiós a los insoportables cuadros de diálogo, ¡bienvenidos muñecos parlantes subtitulados!



Si esto no los empuja a una terrible depresión por no tener una de estas consolas, seguramente lo hará el saber que el diseño de personajes corre esta vez nuevamente a cargo los prestigiosos **Tetsuya Nomura**, **Yoshitaka Amano** (alma mater de **Tatsunoko**, empresa responsable de series de animé de la talla de **Meteoro**, **Fuerza G** y varias otras, que ni me gasto en mencionar porque en nuestro país, por desgracia, no gustan para nada).

Amaneció... Abre los ojos...

Por otra parte es bien conocido que a los desarrolladores de este tipo de juegos les encanta poner nombres presuntuosos para las supuestas funciones de inteligencia artificial de sus creaciones. En este caso se tratará de un **Active Field System**, que ni los de **Square** saben bien de qué se trata, pero que suena emocionante, ¿no es cierto?

Por ahora habrá que seguir esperando y rogar para que la versión en inglés no se demore mucho, aunque seguramente todo esto ocurrirá mucho antes de que la nueva consola de **Sony** se imponga entre nosotros.

Tida, el protagonista de **Final X**. ¡Su mayor secreto es poder nadar sin hundirse con todas estas medallas y cadenas!

EN EL CD-ROM



¡Encontrarán imágenes y arte original de los juegos comentados en esta sección! Recuerden que el trailer de la peli está completo en el Nuke CD del número anterior.

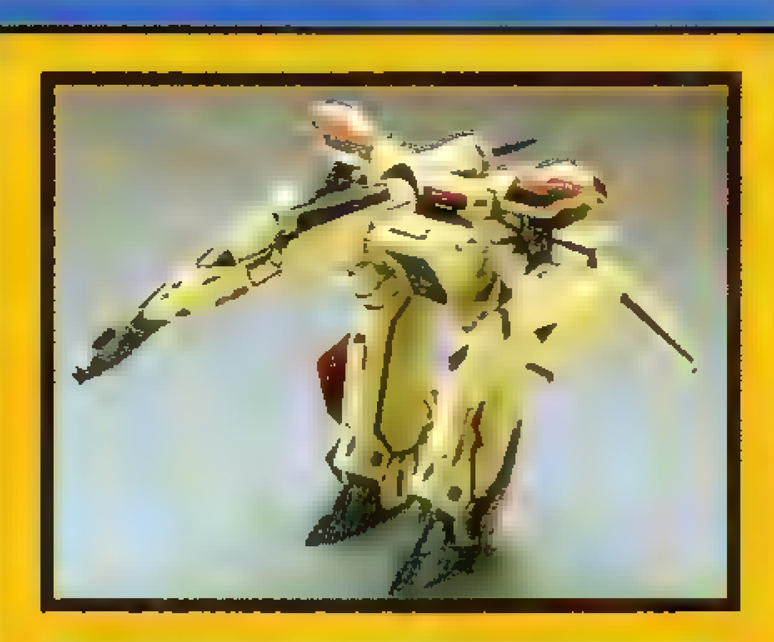

DOS REVISTAS...
XTREME PC
LA REVISTA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC
AÑO 4 • NUMERO 40
2 CD-ROM!
CLIVE BARKER'S UNDYING
Del creador de Hellraiser llega un FPS que promete ser el Half-Life del 2001
ADEMAS, EN ESTE NUMERO:
PREVIEWS
Hidden & Dangerous 2, Battle Realms y Desperados
REVIEWS
Oni, Counter-Strike 1.0, Stupid Invaders, Colin McRae Rally 2.0, Screamer 4x4 y más!
Conexiones de banda ancha: ADSL
SOLUCIONES: UNA GUIA DEL SENSACIONAL GIANTS
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
NUMERO 25
WINNING ELEVEN VS. FIFA
¿CUAL ES MEJOR?
FINAL FANTASY X
Imágenes exclusivas de la próxima maravilla de SquareSoft
Sonic Adventure 2
Nuestro erizante amigo vuelve a las andadas!
Como siempre, los previews y reviews de tus juegos favoritos:
LUNAR 2: ETERNAL BLUE
GUILTY GEAR X
FINAL FANTASY LA PELICULA
Te contamos todo acerca de la película de Final Fantasy con unas fotos imperdibles!
SOLUCIONES: NO COMMENTS, RETROGAME
UNA PASION.

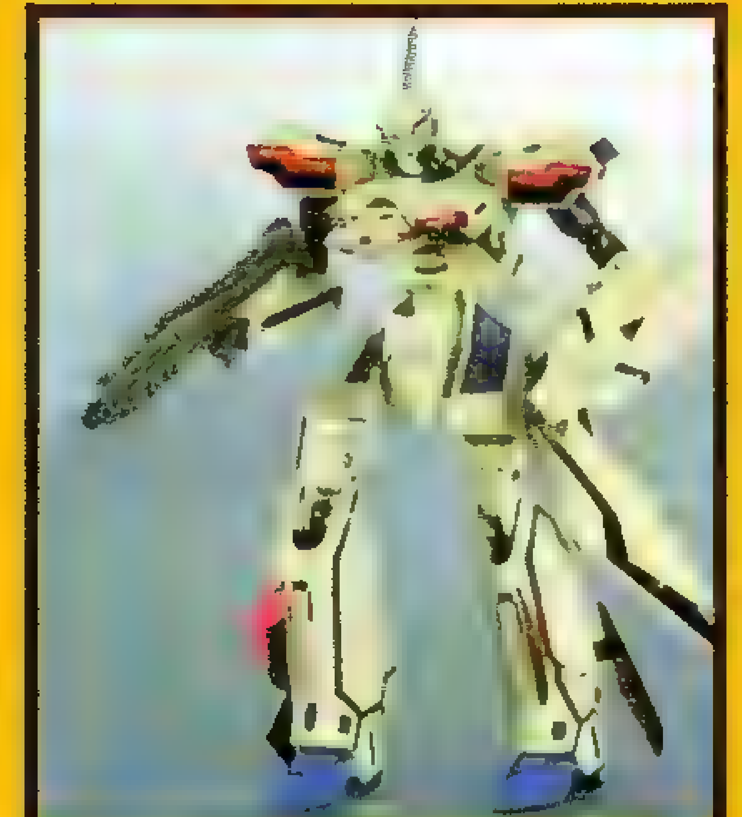
No PAIN(T)

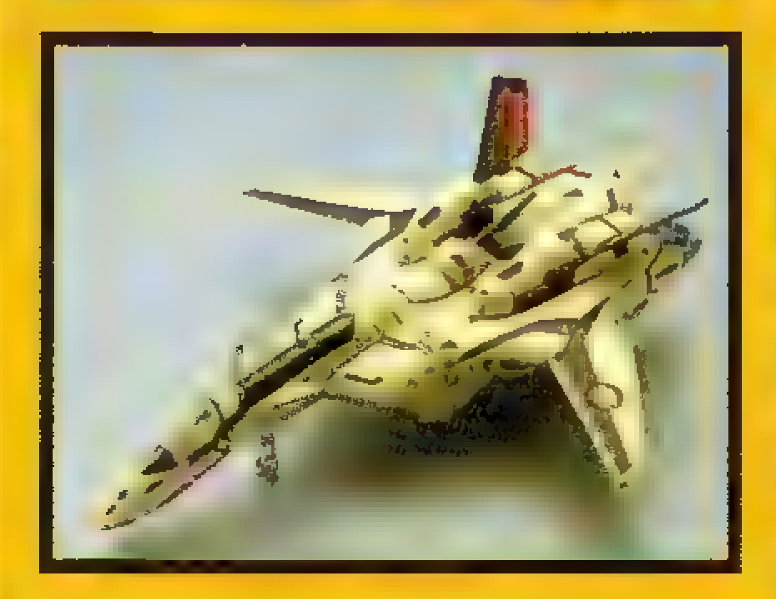
Por Pablo A. Castro - Por Marcelo Romero

¡Luego de una interminable espera, los primeros modelos de Macross Plus están aquí! Nuestro especialista en valkyrias nos da su opinión.

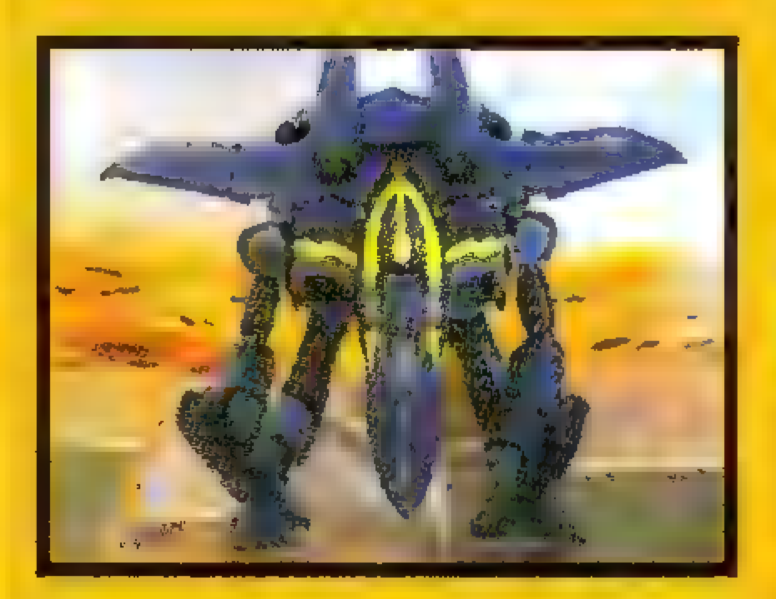
YF-19 v.2 YF-21







Los dos modelos de la firma Yamato que conmocionan a los otakus aeronáuticos: arriba, el **YF-19** segunda versión (ver nota), abajo, el **YF-21**.





Desde mediados del año pasado, es posible conseguir el **YF-19** transformable de la firma japonesa **Yamato** (www.yamato-toys.co.jp), y desde diciembre pasado también se consigue el **YF-21**.

Los dos se transforman totalmente en los tres modos conocidos: **Batroid** (robot), **fighter** (avión) y **Gerwalk** (el inefable avión con patas y brazos).

El precio de cada uno de estas joyas de colección en **Japón** es de 6800 yens (alrededor de $64).

En algunas comiquerías de **Buenos Aires** se puede encontrar al **YF-19** por $150 y hasta $188, ¡se sabe que alguien llegó a pagar $250 por un **YF-19** comprado en una comiquería del centro y revendida en la última **Fantabaires**!

Es evidente que la ansiedad no es nuestra mejor aliada... pagar esa suma por un juguete tiene algo de lógica cuando se trata de un modelo que se dejó de producir, como las **Valkyrias** transformables originales de **Takatoku** y **Bandai**, pero no cuando se trata de algo que acaba de salir y que con sólo esperar una o dos semanas lo podríamos comprar por $100 menos.

Pensándolo bien, es posible que este fanático de **Macross Plus** haya adquirido un **YF-19** que ya se dejó de producir, o sea la primera versión que sacó **Yamato** al mercado y que estaba llena de defectos de diseño, por eso conviene aclarar un poco las cosas: **Yamato** sacó una segunda versión del **YF-19** que tenía las siguientes diferencias, entre otras, con la primera tanda:

1) La nueva versión trae una hoja de instrucciones adicional que explica más claramente las etapas de transformación del modelo.

2) Las uniones de los hombros están hechas de plástico en la nueva versión para evitar que se salte la pintura por fricción, como pasaba con la primera versión.

3) Se cambió la forma de las uniones de las aletas canard (las aletas que están detrás de la cabina) para evitar que se rompan durante la transformación.

4) Todas las uniones de la segunda versión son más firmes que en la primera, evitando que el juguete adopte poses por su propia cuenta.

5) Las ranuras de la parte de abajo del pecho en el modo **Gerwalk** son más grandes, de forma que ahora encajan las partes.

6) El cañón entra sin problemas en la mano derecha. En la primera versión había que agrandar el agujero para el dedo índice para poder sacarlo sin que se trabe.

7) Los estabilizadores verticales fueron rediseñados para que se plieguen hacia atrás (como corresponde) y no se caigan.

Atención: las cajas de la primera y segunda tanda son idénticas por fuera, salvo que las de la segunda traen un cartelito avisando que es la nueva versión. Recomiendo comprar ésta.

Con respecto al otro ejemplar transformable de **Macross Plus** que salió hasta ahora (hay un **VF-11** en la lista de espera), el **YF-21**, está basado en buena medida en un modelo de resina transformable.

Para variar un poco, en este caso el juguete es superior al modelo de resina, ya que tiene muchos mas detalles. A diferencia del **YF-19** que estaba hecho casi totalmente en metal, el **YF-21** tiene un buen balance entre piezas plásticas y de metal para darle más estabilidad y que no se caiga como un ladrillo, aunque si tratamos de ponerlo en poses un tanto dramáticas la cosa se complica.

A diferencia del **YF-19**, el tren de aterrizaje es totalmente retráctil y a cada rueda la cubre una tapa plegable, de forma que no se la ve una vez cerrada. Otro detalle que lo destaca del anterior es que, lamentablemente, no trae el arma. La cabina del **YF-21** se abre y viene con un asiento para el piloto (no incluido).

En definitiva, dos juguetes excepcionales destinados a adolescentes o adultos y que reflejan con mucha precisión los diseños de **Shoji Kawamori**.

Si te 'sobran' unas cuantas decenas de pesos y sos fanático de **Macross**: ¡compralos!





El modelo del VF-11 que aún no ha salido a la venta.

ALIEN FACTOR

Sorpresivamente, el canal de cable Fox emitió el capítulo presentación de Dark Angel, la nueva serie de J. Cameron.

Dark Angel era la serie más esperada desde que **Chris Carter** (**X-Files**) diera a luz **Harsh Realm**. Las causas eran entendibles: una nueva serie de SF producida por el mismísimo **James Cameron** (**Aliens**, **Terminator**).

La cosa prometia, sobre todo porque son pocas las veces que encumbrados directores ponen sus esfuerzos en un producto televisivo, formato al que se considera (muy acertadamente) un género menor.

Bueno, la serie se estrenó en octubre en los **USA** y por esos milagros de la globalización ya pudimos ver el capitulo piloto con sólo tres meses de delay.

¿Y...? ¿Está buena?

Ehh... no está tan mal, aunque de original tiene poco y a pesar de los notables robos a diversas fuentes (homenajes e influencias, que le dicen) se deja ver sin problemas.

La trama está ubicada en un futuro incómodamente cercano, el 2020 para ser más precisos, en el escenario post apocalíptico de rigor.







El derrumbe de nuestro sistema de vida se debe a la detonación en la atmósfera, por parte de un grupo terrorista, de un arma nuclear de pulso electromagnético, cosa que hunde a los **USA** en una depresión económica tercermundista.

En ese ambiente encontramos a **Max Guevara** (**Jessica Alba**), una chica especialmente lista que se gana la vida como correo en bici de día y que a la noche hace horas extras robando casas. **Max** está singularmente dotada para ese trabajo, posee agilidad sobrehumana y otras caracteristicas fuera de lo común, ya que es el resultado del **Proyecto Manticore**, un experimento genético llevado a cabo por el ejército con el fin de conseguir súper soldados.

Es una fugitiva que busca sus hermanos de martirio y trata de eludir los grupos especiales comandados por **Lydecker** (**John Savage**) que la persiguen para volver hacer de ella el arma definitiva.

En una de sus incursiones nocturnas, **Max** se encuentra con **Logan** (**Michael Weatherly**), un periodista que se dedica a hackear canales de tele para poner en el aire flashes de noticias en los que informa la verdad sobre los manejos del gobierno, los de las empresas corruptas y los experimentos del ejército.

Logan sabe lo que es **Max** en realidad y le propone unir fuerzas para hacer diferencia a favor de la gente.

Como todas las heroinas de **Cameron**, **Max** se ve sobrepasada por las fuerzas en su contra pero luego comprende que el conflicto es ineludible y renuentemente se transforma en chica golpeadora al mejor estilo **Sara Connor** o **Ellen Ripley**.

La serie tiene claras deudas con algunos clásicos de la SF, aun obviando la estética **Blade Runner**, que ya es un lugar común en toda producción del género.

Se sabe que **Cameron** lee comics (**Terminator** era en esencia muy parecida a una clasica historia de los **X-Men**) y no llama la atención que **Dark Angel** tenga bastante de **Gen-13**, el comic que en el '94 sacaron **Jim Lee** y **Brandon Choi** para el sello **Image** (hay escenas de **Dark Angel** que son iguales a las primeras páginas del número debut de **Gen-13**).





Evidentemente, también estuvo leyendo algunos libros porque la idea de mensajera en bici y el paseo antropológico por el ambiente bicicletero esta levantado integramente de la novela '**Virtual Light**' de **William Gibson**.

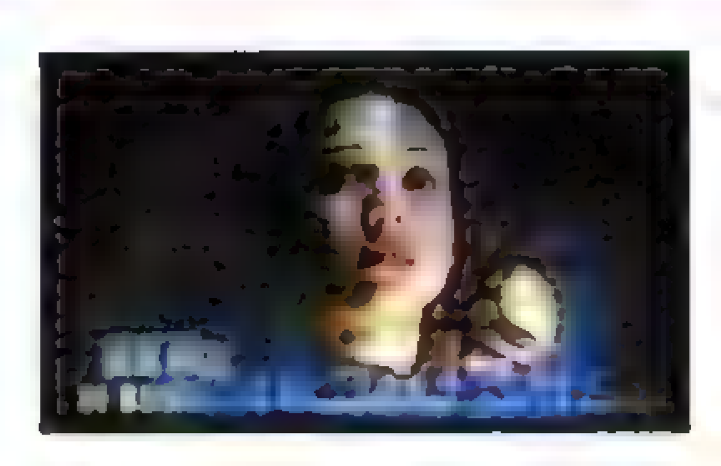
Además, tiene algunos aires a '**Alita, Angel de Combate**', de **Yukito Kishiro** y hasta en una escena hace acordar a '**La Mujer Biónica**'; es decir: bien visto, tiene un poquito de todo lo que a la gente le gusta; con mala onda, es un robo descarado. La serie promete ser un buen entretenimiento, tiene calidad de film, pero lo mejor de todo es **Jessica Alba** (**Nunca Besada**, **Iddle Hand**), una morochita increíble que a veces la va de nena indefensa pero que en realidad le gusta subirse a su poderosa moto y patear gente.

Un consejo: andá sacando todas las fotos y pósters de **Gillian Anderson** que tenias.

EN EL CD-ROM

Para ir adelantándonos a la movida que se viene, hemos incluido unos alucinantes fondos de pantalla de **Max Guevara** y **Dark Angel** listos para alegrar vuestros ordenadores, pero ojo que no son hentai, no se emocionen tanto.

DARK ANGEL



Hasta el momento se han emitido en su país de origen los siguientes capítulos de **Dark Angel**:

Dark Angel Capítulo Piloto (03/10/2000)

HEAT (10/10/2000)

FLUSHED (17/10/2000)

C.R.E.A.M (31/10/2000)

411 ON THE DL (14/10/2000)

PRODIGY (21/11/2000)

COLD COMFORT (28/11/2000)

BLAH BLAH WOOF WOOF (12/12/2000)

OUT (09/01/2001)

RED (16/01/2001)

Art Attack (06/02/2001

Rising (13/02/2001)

Debido al entusiasmo del público norteamericano, que por ahora no compartimos del todo, Fox aprobó la realización de nueve capítulos más con lo que la temporada se extenderá a veinte capítulos (sin incluir el episodio doble presentación). Los mismos se emitieron semanalmente todos los martes de 9 a 10 de la noche.

POKÉMON

Wizards acaba de editar en inglés una nueva expansión: ¡Pokémon Neo Genesis!



MAZOS Y COMBOS

Combos: **Rocket's Zapdos** y **Defensor**:
El **Rocket's Zapdos** es una carta excelente, pero con su segundo ataque no sólo le hace 70 daños al otro, sino que se hace 30 o 40 a sí mismo.
Con el **Defensor**, no sólo se salva de 20 de los daños que se hace él, sino de 20 que le haga el **Pokémon** defensor en el próximo turno.

Estamos de nuevo en nuestra visita mensual, y como las expansiones no dejan de salir en los **Estados Unidos**, hoy le toca el turno a una de las más esperadas: **Neo Genesis**... no confundirse con las de **Evangelion**, de ésas hablamos en exclusiva un poco más adelante en otra sección de la revista.

Como muchos sabrán, en **Neo** aparecen 100 **Pokémon** nuevos, muchos de los cuales aparecieron en la película **Pokémon 2000**. ¡Sí, está **Lugia**!

Antes de comentarles las novedades de esta expansión, les cuento que está compuesta por 111 cartas, divididas de la siguiente manera:

81 Pokémon, de los cuales **18** son **Holográficos**, **6** son **raros**, **27** son **infrecuentes** y el resto -**30**- son **comunes**.

Los entrenadores son bastantes menos -**21**- de los cuales **8** son **raros**, **8 infrecuentes** y los otros **5** son **comunes**.

Ningún **entrenador** **Holográfico** esta vez.

Y además de las 6 energías de siempre, **Neo** trae 3 energías más, una de las cuales viene con brillantina, la **Metálica**.

¡Epa! !¿Qué corno es una energía **Metálica**? Pará, pebete, quedate agarrado a la revista que ya te explico!

Neo nos trae, entre otras sorpresas, dos nuevos tipos de energía: la **Metálica** y la **Oscura** (no confundirse con los **Pokémon Oscuros** de **Team Rocket**, que son otra cosa).

Estas nuevas energías cuentan con muy pocos **Pokémon**: **Murkrow** y **Sneasel** son los **Pokémon Oscuros**, y **Skarmory** y **Steelix** -evolución de **Onix**- son los de **Metal**.

¿Alguna otra novedad sobre estas energías? Sí, tienen nuevas habilidades que modifican la 'conducta' del **Pokémon** al que se la jugamos: Las energías **Oscuras**, hacen que el **Pokémon** al que se la jugamos haga 10 puntos de daño adicionales al **Pokémon** defensor; la contra es que si son jugadas sobre un **Pokémon** que no es **Oscuro** le hacen 10 daños al final del turno.

Se podría usar en algún **Haymaker** muuuy suicida.

La energía **Metálica** funciona al revés: reduce en 10 el daño que le hacen al **Pokémon** al que se la jugás, pero si ese **Pokémon** al que está unida no es **Metálico**, también reduce en 10 el daño que hace.

Se lo podría agregar a un mazo **Damage Swap**, como el que publico en este número.

Para terminar el tema de las energías, **Neo** también incorpora la energía **Reciclable**, la cual provee energía incolora que nunca puede ser perdida: siempre que vaya al pozo de descarte desde el juego, la devolvés a tu mano (para los que juegan **Magic**, es como un **Rancor**, el encantamiento que te vuelve a la mano desde el cementerio).

¡Mamá, mi Pokémon necesita un pañal nuevo!

Otra de las novedades de la expansión son los **Pokémon** bebés:

¿A tu hermanita le parecía adorable **Pikachu**? ¡Esperá a que conozca a **Pichu**!

Estos **Baby Pokémon** son las **Involuciones** de los **Pokémon** básicos, y son 4: **Pichu**, **Cleffa**, **Bebé Cleafary**; **Magby**, **Bebé Magmar**; y **Elekid**, **Bebé Electabuzz**.

Se preguntarán si estos **Baby Pokémon** tienen alguna habilidad especial, y por supuesto mi pregunta retórica encuentra un sí por respuesta:

A pesar de tener poca resistencia, los **Pokémon bebés** tienen un 'poder **Pokémon**' incorporado: antes de atacarlos, el oponente debe tirar la moneda a cara o cruz,



y, si sale cruz, no los pueden atacar.

¡O sea que a los **bebés** solamente los van a enfrentar el 50% de las veces que los ataquen! ¿Interesante, no?

¡Pasame un Electabuzz y una Llave Inglesa!

La última de las novedades que nos trae **Neo Genesis** son las **Herramientas Pokémon** o **Pokémon Tools.**

Estas cartas son entrenadores, que se juegan sobre un **Pokémon** -como un **Poder Plus** o un **Defensor**-, y generalmente cumplen la función de algún entrenador ya existente, salvo que a las **Herramientas** las unimos al **Pokémon**, y las podemos jugar en cualquier momento, descartándolas.

Desgraciadamente, sólo se puede jugar una **Herramienta** en cada **Pokémon**.

Las **Herramientas** incluyen versiones similares de la **Poción**, la **Súper Poción**, otra cura al **Pokémon** que esté **Dormido**, **Confundido**, **Paralizado** o **Envenenado**, y una más puede evitar que te derroten al **Pokémon**, dejándolo con sólo 10 Puntos de Vida restantes.

¿Cómo dijiste que te llamabas?

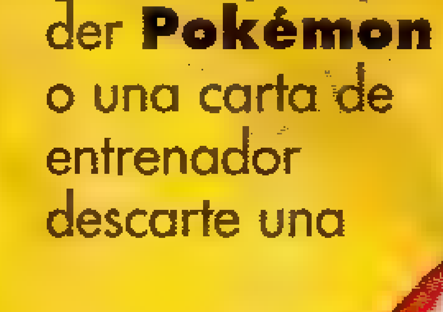
Como les dije antes, en **Neo** aparecen 60 nuevos **Pokémon**, incluyendo al querido **Togepi** -y su evolución **Togetic**-, y a la fusión de **Zapdos**, **Articuno** y **Moltres**, **Lugia**.

Para ser honesto, **Lugia** es la carta más buscada de **Neo**, y tiene un ataque re pulenta:

¡Descartando tres energías (**agua**, **fuego** y **relámpago**), hace 90 daños!

Sí, ya sé que no es fácil conseguir las 3 energías, pero para eso existen cartas como **Búsqueda de Energías** o **Recuperación de Energía**, ¿no?

Supongo que muchos de ustedes están familiarizados con los nuevos juegos **Gold & Silver** de **Pokémon**, y saben que cuando lo empiezan, el profesor **Elm** (¿primo de **Oak**?) les ofrece tres **Pokémon**: **Totodile**, de agua; **Chikorita**, de Hoja; y **Cyndoquil**, de fuego.



Estos tres **Pokémon** están en **Neo**, y cada uno tiene sus evoluciones de **Nivel 1** y de **Nivel 2**.

Croconaw y **Feralight** son las evoluciones de **Totodile**; **Bayleef** y **Meganium** las de **Chikorita**; y por último, **Cyndoquil** evoluciona en **Quilava** y después en **Typhlosion**.





Entrenadores:

Por el lado de los entrenadores, tenemos un par de nombres nuevos: **Profesor Elm**, que es una especie de Profesor Oak que hace lo siguiente: mezclás tu mano en el mazo, y después robás 7 cartas. No podés jugar más cartas de entrenadores este turno.

¡Puede molestar un poco no poder jugar otros entrenadores en ese turno, pero no tirás las cartas al pozo de descarte! Me parece que ésta se va a empezar a usar, y bastante.

Además, manteniendo la tradición del Profesor **Oak**, es del tipo **Infrecuente**.

También tenemos a **Mary** (¿alguien sabe quién es?), a la cual no le veo mucho futuro en los mazos.

Tenemos nuevas versiones del **Levante**, de la **Recuperación de Energía**, un nuevo **Bill** que nos puede hacer robar 4 cartas, y hasta un **Nuevo Pókedex**.

Por el lado de los **Estadios**, tenemos sólo 2, pero ambos son excelentes:

La **Sprout Tower**, que destroza a los **Pokémon Incoloros** ya que todo el daño hecho por **Pokémon Incoloros** se reduce en 30... especial contra esos molestos **Wigglytuffs**, o contra los 80 daños que nos hacen algunos humillantes **Chanseys**.

El segundo **Estadio** es el **Eco-gym**, diseñado para derrotar completamente a los mazos **Quita Energía**: con este estadio en juego, siempre que un ataque, un poder **Pokémon** o una carta de entrenador descarte una energía no incolora de un **Pokémon**, devuelve esa energía a la mano de su propietario.

Mazos Preconstruidos

Por último, para los fanáticos de los **Preconstruidos**, les comento que son sólo dos:

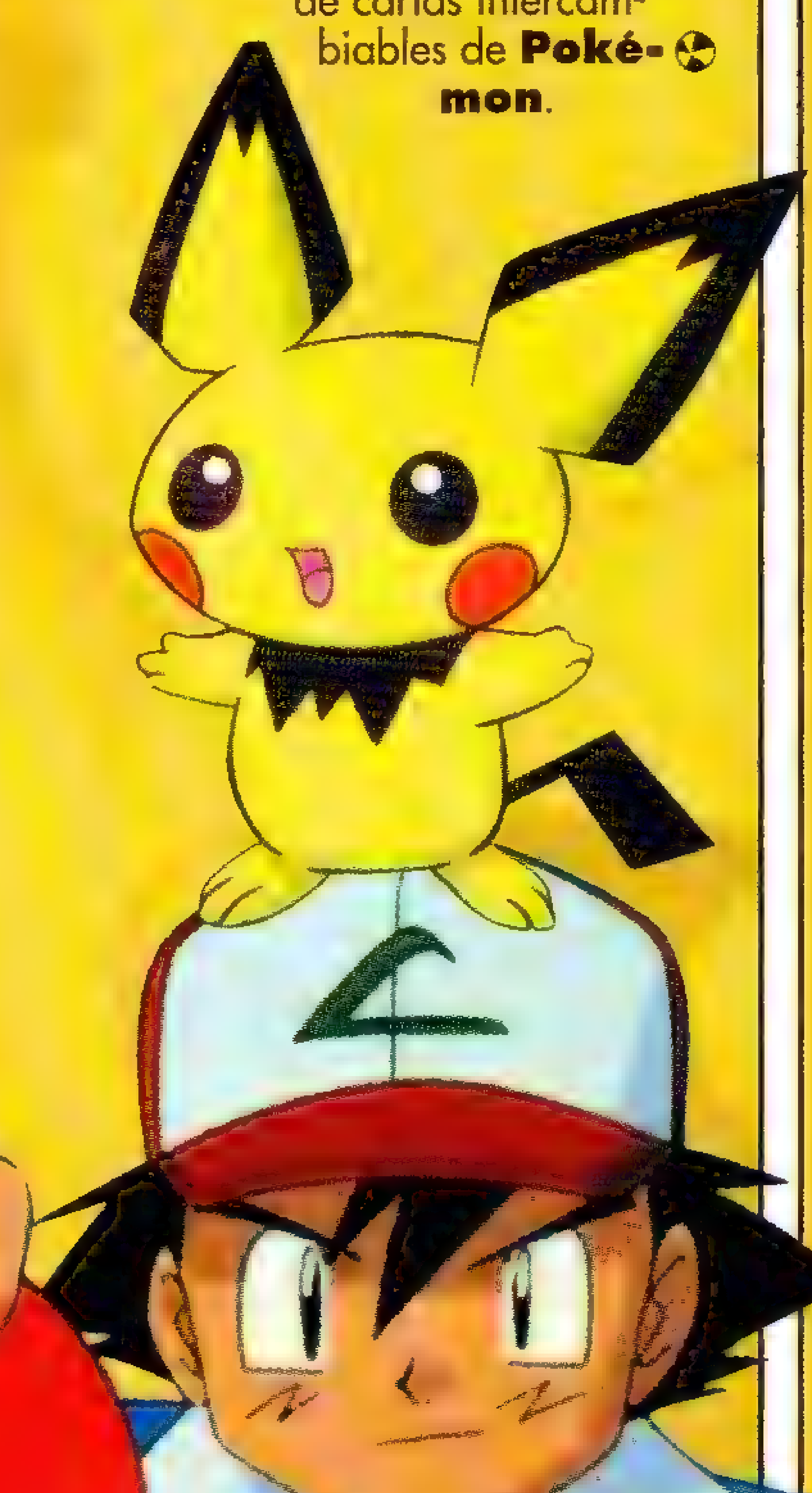
El primero de los preconstituidos se llama **Hotfoot**, y tiene una base muy fuerte de **Planta**, acompañado por un poco de **Fuego**.

El otro preconstituido se llama **Cold Fusion**, y nos trae varios **Pokémon** de **Agua** y de **Relámpago**.

Como siempre, traen una carta holográfica, **Jumpluff** en el caso de **Hotfoot** y **Kingdra** en el **Cold Fusion**.

Bueno, amigos, eso es todo por hoy, espero que disfruten de esta nueva expansión, y que les cueste tanto como a mí aprenderse estos 100 nombres nuevos.

Los espero el mes que viene, con mucho más del juego de cartas intercambiables de **Pokémon**.



MAZOS Y COMBOS

¿Están cansados de los **Haymakers** y de los **RainDance**?

Bueno, junto con **Diego 'el monitor' Abu Arab**, diseñamos este **Super Damage Swap**, y se lo entregamos en exclusiva a la **Nuke**:

23 Pokémon
4 Tentacool (fossil)
4 Abra (team rocket)
4 Kadabra
3 Alakazam
4 Mr. Mime
4 Chansey
20 Entrenadores:
4 Centro Pokémon
3 Levante
4 Búsqueda por Computadora
2 Nightly Garbage Run
2 Encontrador de Elementos
3 Profesos Oak
1 Profesor Elm
1 No Removal Gym
17 Energías
4 Doble Energía Incolora
3 Full Heal Energy
3 Energías Reciclables
7 Energías Psíquicas

Con el combo del mes pasado (**Tentacool**, **Mr. Mime** y **Alakazam**), evitamos que nos hagan daño, después, o dejamos que se les acabe el mazo, o pegamos brutalmente con **Chansey**.

¡Eso es todo por este mes, diviértanse!

MAGIC

Transmigración está aquí... ¿será el mejor complemento para el set de Invasión?

SIDE BOARD



La empresa **Cardhaus.com** está vendiendo cartas promocionales de **Magic** a valores exhorbitantes.

De estas cartas suelen haber 100 o menos impresiones en todo el planeta, y las dos que aqui les mostramos fueron impresas en conmemoracion de los nacimientos de los dos hijos de **Richard Garfield** (legendario creador del juego).

El **Splendid Genesis** (con flavor texts de **Gabriel Garcia Márquez**) cotiza a **U$S 4.950** para el nacimiento del primero y el **Fraternal Exaltation** (con ilustracion de la mujer de **Richard**) a **U$S 3.900** para el segundo bebé.



La segunda expansión luego de la principal (en este caso **Invasión**) que cambia todo un entorno, dicen, es la más importante, porque le da el toque final al nuevo set. Nada se modificará en la tercera parte (**Apocalipsis**) con respecto a la anterior, ya que **Wizards** no suele terminar de fabricar todos los sets con muchisima anticipacion, por lo tanto no hay tiempo para grandes cambios.

Por los rumores que corren y algunas cartas que ya se han confirmado por parte de la distribuidora local, se conocen algunas cartas que analizaremos a continuación.

Meddling Mage
(Mago Entrometido)

Esta es la carta más conocida y esperada de Transmigracion por numerosos factores: es la primera que se dio conocer, la diseñó **Chris Pikula** (uno de los mejores jugadores del mundo) por ganar el **Invitational 2000** y porque obviamente esta carta en manos del señor **Cartman** de South Park seria una verdadera 'Kick Ass'.

Con el furor que está teniendo el mazo 'Control U/W' (Azul /Blanco), esta criaturita de Dios sería el complemento perfecto.

¡Imagínense poder anular completamente a un mazo con tan sólo poner a este bichito abajo!

Por ejemplo, contra el mazo '**Nether Go**' no le dejás bajar una de sus cartas fundamentales: el **Espíritu del Submundo** y casi no te puede ganar si sabés proteger bien a tu Mago. Al '**Fires**' le bajás un par y podés anularle los molestos **Estallidos de Saprolines** o **Fuegos de Yavimaya** para ir retrasando el partido.

Con el entorno que se está generando es bastante fácil armar mazos de tres colores; es más, cuando sigan leyendo más abajo y vean las nuevas tierras que se vienen no lo van a poder creer.

Les comento esto porque ¿se imaginan al **Meddling Mage** mezclado con la **Lobotomía**?

Te miro la mano, te saco una carta, te borro del juego todas las copias de la misma y de regalo te bajo un Mago porque te vi en la mano algo que me molesta mucho



Ah, bueno... qué les parece, una linda manera de hacer que su oponente conceda por humillación.

Las Guaridas de los Dragones

Las **Dragons Lairs** son las nuevas tierras tricolores de **Transmigración**.

Hay una por cada **Dragón Legendario** de **Invasión** (o sea que hay cinco) y dan maná de acuerdo al casteo de esos Dragones. Lo único malo que tienen estas tierras es que cuando entran en juego te hacen levantar a la mano una tierra que no sea Guarida, porque este lindo quinteto es de Guaridas, por lo tanto esperen alguna carta del tipo '**Bazooka anti Guarida**' que las anule por completo. En **Magic** nada dura demasiado, como dijo un viejo sabio.

Caverna de Dromar
No Común

Caverna de Dromar es una Guarida además de una tierra. Cuando **Caverna de Dromar** entre en juego, sacrificala, a no ser que devuelvas una tierra no-Guarida que controles a la mano de su propietario.

T: Agrega W, U, o B a tu reserva de maná.

Arboleda de Rith
No Común

Arboleda de Rith es una Guarida además de una tierra. Cuando **Arboleda de Rith** entre en juego, sacrificala, a no ser que devuelvas una tierra no-Guarida que controles a la mano de su propietario.

T: Agrega R, G, o W a tu reserva de maná.

Ruinas de Treva
No Común

Ruinas de Treva es una Guarida además de una tierra. Cuando **Ruinas de Treva** entre en juego, sacrificala a no ser que devuelvas una tierra no-Guarida que controles a la mano de su propietario.

T: Agrega G, W, o U a tu reserva de maná.

Catacumbas de Crosis
No Común

Catacumbas de Crosis es una Guarida además de una tierra. Cuando **Catacumbas de Crosis** entre en juego, sacrificala, a no ser que devuelvas una tierra no-Guarida que controles a la mano de su propietario.

T: Agrega U, B, o R a tu reserva de maná.

Caldera de Darigaaz
No Común

Caldera de Darigaaz es una Guarida además de una tierra. Cuando **Caldera de Darigaaz** entre en juego, sacrificala a no ser que devuelvas una tierra no-Guarida que controles a la mano de su propietario.

T: Agrega B, R, o G a tu reserva de maná.

Luego de ver todo esto, ¿qué más podemos pedir?

Van a seguir las criaturas con **Kicker** (ver número anterior) y algunas con **Estimulo** doble, tal es el caso del **Thunderscape Battlemage** que va a meterse de lleno en cualquier mazo rojo por su versatilidad con los dos colores que mezcla.

Con el negro para hacer descartar al oponente y con verde para destruir encantamientos, algo que al rojo siempre le costó.

Thunderscape Battlemage

2R No Común - Criatura - Hechicero 2/2 - Estimulo 1B y/o Estimulo G.

Cuando el **Thunderscape**



Battlemage entra en juego, si pagaste el costo de estímulo de 1B, el jugador objetivo descarta dos cartas de su mano.

Cuando el **Thunderscape Battlemage** entra en juego, si pagaste el costo de estímulo de G, destruye el encantamiento objetivo.

Otras dos cartas que se dieron a conocer son el **Shivan Wurm** y el **Fleetfoot Panther**, dos criaturas útiles tanto por sus capacidades de ataque y defensa como por su habilidad para devolver una criatura a la mano.

En el caso de la **Sierpe** puede devolver al **Battlemage** para volver a castearlo y destruir otro encantamiento.

Shivan Wurm / Sierpe Shivana

3RG - Rara - Criatura - Sierpe 7/7

Arrolla. Cuando la **Sierpe Shivana** entre en juego, regresa una criatura roja o verde que controles a la mano del propietario.

Fleetfoot Panther

1GW

No común - Criatura Felino 3/4

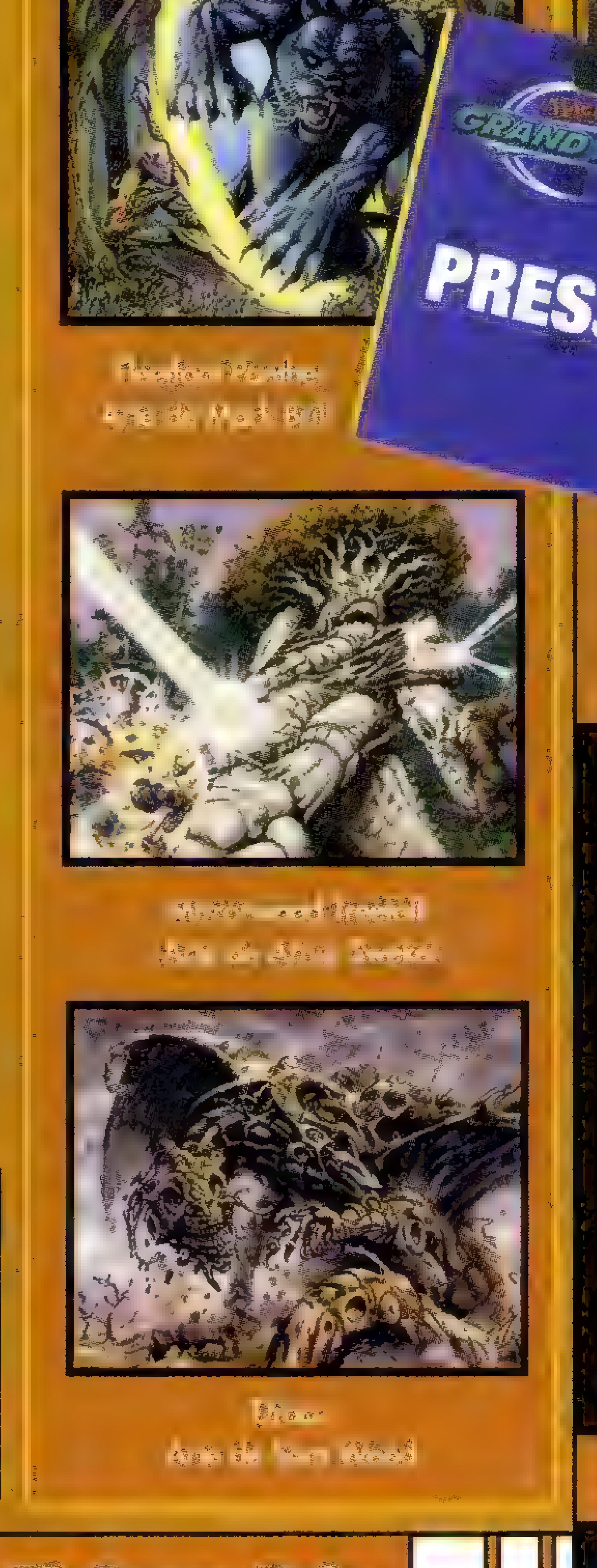
Puedes jugar la **Fleetfoot Panther** en cualquier momento que puedas jugar un instantáneo.

Cuando **Fleetfoot Panther** entra en juego, regresa una criatura verde o blanca que controles a la mano de su propietario.

También se rumorea que habrá una tierra multicolor, nuevos counters y mucho más, como siempre de parte de **Wizards of the Coast**, que no deja de sorprendernos, pero todo eso en el próximo número ya que al cierre de esta edición estaremos por asisitir a la presentación oficial de esta nueva expansión de **Magic**.

EN EL CD-ROM

Encontrarán en el archivo **MazosGP** los listados de los ocho mejores puestos en el torneo **Gran Prix de Buenos Aires**, celebrado el pasado mes de noviembre.



GP BUENOS AIRES







En la fotos vemos a nuestro amigo y colaborador **Juan del Compare** durante el mega encuentro de **Magic** que se llevó a cabo en el **Centro Cultural Borges** los días 25 y 26 de noviembre del año pasado, organizado por **Wizards of the Coast** y el distribuidor local, **Ediciones de Mente**.

Justo es resaltar que el autor de nuestra columna mensual salió muy bien rankeado, como ya deben haber leído; pero finalmente los mejores jugadores fueron:

1. **Hugo Araiza** (Mexico)
2. **Walter Witt** (Chile)
3. **Pablo Huerta** (Argentina)
4. **Rafael Le Saux** (Chile)
5. **Diego Ostrovic** (Argentina)
6. **José Barbero** (Argentina)
7. **Emmanuel Duering** (Argentina)
8. **Matías Bollati** (Argentina)

El Gran Prix de Buenos Aires

Meses y meses de preparación, tantos **Trials** (torneos para clasificar) han pasado y ahora nada queda, ni un papelito han dejado los organizadores, ningún efecto material del cual nuestra memoria pueda aferrarse, sólo nos queda esa sensación de que queremos más y más y máaaas... pero calma, ya llegarán otros torneos; este año, sin ir más lejos, se realizará el **Latinoamericano 2001** con mucho dinero en premios.

Como decía, es increíble si uno se pone a pensar el tiempo dedicado al juego para poder escalar posiciones en un torneo, por ejemplo mis meses de preparación me sirvieron para alzarme en una honrosa posición 22 y embolsarme $500, pero yo soy tan sólo uno más del montón y mucho fueron los concursantes como yo, 314 en total. Aquí les dejo una lista de las primeras 8 posiciones.

Estos 8 gladiadores compitieron durante 2 días para alzarse con esos premios que pueden observar.

Lo cual no es mucho, si se ponen a pensar el nivel de descompresión cerebral que sufre cada jugador en un torneo así; fuera de joda, la tensión es altísima y más cuando se acercan los partidos finales.

Hay que destacar la participación de los jueces de toda Latinoamérica, que se pagaron el viaje, y los que **Wizards** trajo para este evento. La cantidad que había de jueces de todas las nacionalidades ayudó mucho a que todo fuera ordenado. Si no fuera por estos 'jugadores' que dejan de jugar para dedicarse a controlar los partidos y a los participantes, sería imposible hacer un torneo de este tamaño.

Todo el evento estuvo perfecto excepto por una cosa, adelantaron la hora de inicio del segundo día y mucha gente no se enteró. En conclusión, partidos perdidos para mucha gente.

Lo que nadie se esperaba fue la diversificación de mazos, este ambiente, con duals y muchas ediciones poderosas, es ideal para romperse la cabeza tratando de pensar contra qué nos enfrentaremos. Pero fue inútil para todos, nadie se esperaba exactamente lo que había y era tanta la cantidad de gente que difícilmente se enfrentaban contra dos mazos iguales.

Finalmente, el ganador fue un mexicano (**Hugo Araiza**) y el segundo (la revelación) el jóven **Walter Witt**, quien se llevó más dinero que el primero por estar compitiendo en la categoría 1700.

Para los que no lo saben, en esa categoría participan parelamente todos los concursantes que nunca hayan tenido el ranking más alto que 1700, es una manera de incentivar a los principiantes que quizás no lleguen a los puestos superiores pero igual se llevan un premio.

EVACARD GAME

MAZOS Y BOOSTERS

Para poder jugar, por lo menos uno de los participantes deberá tener un mazo preconstruido, ya que es en estos donde se encuentran las nueve cartas fundamentales para iniciar el juego, a saber: 3 Evas, 6 personajes básicos y 1 carta de instrumentalización (estas últimas pueden aparecer de vez en cuando en los sobres suplementarios o boosters, no así las anteriores). El preconstruido trae 50 cartas y no están armados teniendo una temática particular, como pueden ser los prearmados de **Magic** o **Pokémon**; simplemente, otorgan al jugador un mínimo de cartas especialmente seleccionadas para llevar a cabo varias partidas sin que la temática se agote a las pocas horas de empezar a jugar. Además, se incluye un manual con el reglamento del juego en japonés.



¡En exclusiva, te contamos cómo es el juego de cartas coleccionables de Neon Genesis Evangelion!

Pulso: en aumento.
Nivel de Sincronización, 100%
Casi podíamos imaginar las palabras de la Doctora **Akagi** a medida que rompíamos el prolijo envoltorio que nuestros amigos japoneses nos habían enviado tan sólo un par de semanas atrás.

Una caja compacta, como la que **Kaji** le entregara a **Gendo** aquel fatídico día; y un contenido que revolucionaría nuestra existencia para siempre.

Dentro de ella había dos mazos de las míticas cartas, de lo que dimos en llamar el 'juego de rol de **Evangelion**' (el verdadero nombre es **NGE The Card Game**) y un par de veintenas de boosters.

Sabíamos que hoy por hoy eran bastante difíciles de conseguir y que por desgracia no habían sido editadas en otra parte más que en su país de origen por la todopoderosa firma **Bandai**, entre los años 1997 y 1998, por lo que abrimos los sobres con insaciable avidez.

Nos deliramos con las ilustraciones al tiempo que soñábanos descarnadas batallas a bordo de nuestros **Evas**. Al poco tiempo, ya nos sentíamos en la piel de **Shinji Ikari**, ya que en el fondo no entendíamos nada...

Nada, obviamente, ¡porque las cartas estaban todas en japonés!

¿Y ahora qué hacemos?

Llamar a nuestros secuaces bilingües fue la primera de nuestras acciones, y ellos se engancharon tan rápido como nosotros, ya que simplemente ¡nadie puede resistirse a la premisa que este juego nos ofrece!

De a poco, el manualcito que nos vino con los mazos empezó a revelarse como los manuscritos del **Mar Muerto** instruyeron a los viejos de **Seele**.

Claro que nosotros éramos bastante más de madera que los viejos comandados por **Keel Lorenz** y nos tomó un buen tiempo comprender de qué se trataba el juego y cuáles eran sus reglas pero, a no desesperarse, ya que finalmente pudimos asimilarlas y fue entonces cuando nos consideramos listos para transmitírselas a ustedes, a lo largo de esta serie de notas.

¿Es esto la felicidad?

La primera grata sorpresa fue saber que las reglas permitían que no fueran sólo dos los participantes en cada partido; de hecho, se hacía expresa recomendación de que fueran por lo menos cinco para que el juego pudiera disfrutarse al máximo.

Básicamente, el tema consiste en hacer que alguno de los personajes principales, ya sean **Shinji**, **Rei**, **Asuka**, **Misato**, **Gendo** o **Ritsuko** llegue a realizar el plan de complementación humano, es decir alcanzar el famoso nuevo paso evolutivo del que tanto se habla en esta serie.

Para lograrlo, cada jugador debe armarse un mazo de por lo menos treinta cartas, entre las cuales deberá incluir los tres **Eva**, los seis protagonistas mencionados anteriormente, y al menos una carta de '**Instrumentalización**'. Estas cartas son la clave sobre la cual desarrollaremos nuestra estrategia de juego, puesto que para ganar es necesario hacer lo que ellos indican para que el personaje por nosotros elegido concrete su 'paso al otro estado', ¡claro está que todo se complica al tener en cuenta que los demás harán lo posible por evolucionar primero y obviamente lo imposible por lograr que nosotros fallemos en el cometido!

Además de las cartas que ya dimos a conocer, existen de varios otros tipos como las **Drama**, **Put**, **Character**, **Battle** y, por supuesto, no faltarán a la cita una buena cantidad de enemigos, que como ya habrán adivinado están representados por las correspondientes cartas del tipo **Angel**.

A continuación, veremos lo más escuetamente posible qué secretos encierran cada una de ellas.

Las cartas de **Drama** precipitan situaciones que los jugadores o sus personajes deberán resolver o resignarse a sufrir.

Las **Put** sirven para modificar las condiciones en las que nuestros personajes se encuentren para hacer frente a los desafíos o bien para agregarle a los **Eva** algún tipo de armamento adicional (el **Progressive Knife**, el **Positron Rifle**, etc).

Al referirnos a las cartas **Character**, todos deberán estar centrando su atención en evocar a los personajes de la serie, y eso está muy bien, quiere decir que van entendiendo.

Kaworu, **Maya**, **Kaji**, **Fuyuutsuki**, **Kensuke** y **Touji** también participan de este desafío aunque su inclusión en el juego no es obligatoria.

La lucha del bien contra el mal, o de la supervivencia misma, se lleva a cabo mediante la utilización de las cartas **Battle**, que sólo pueden ser utilizadas durante un determinado momento del partido, evidentemente cuando se haga imperioso poner a raya a los destructivos ángeles.

Como verán más adelante, el juego simula a la perfección la actividad cotidiana en **Tokyo 3**, donde los protagonistas tendrán encontronazos, reencuentros, alianzas y traiciones que se potenciarán no sólo según nos convenga para llevar a cabo nuestro **Plan de Instrumentalización**, sino también cuando alguno de los **Angeles** se haga presente en la ciudad para intentar destruir a la humanidad.

Como dato adicional deberían sa-

Tipo de Carta: pueden ser **Battle**, **Character**, **Eva**, **Drama**, **Put**, **Angel** e **Instrumentality** (más algunas variantes)

Draw Points cantidad de cartas a levantar en la fase correspondiente



Reglamento específico de la carta (indica lo que se puede hacer con ella y la forma en que puede modificar el desarrollo normal del partido.

Texto Serifu: es una frase extraída de los diálogos de la serie o un pensamiento o comentario que hace el personaje en cuestión, su utilización es parte fundamental del juego.

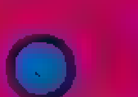
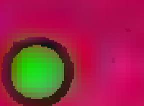






En la parte inferior de las cartas encontraremos dos tipos de símbolos, los triángulos (**herir**) y los círculos (**ayudar**). Mediante ellos podremos influir negativa o positivamente en el comportamiento de los personajes que intervienen en la partida.



Colores:

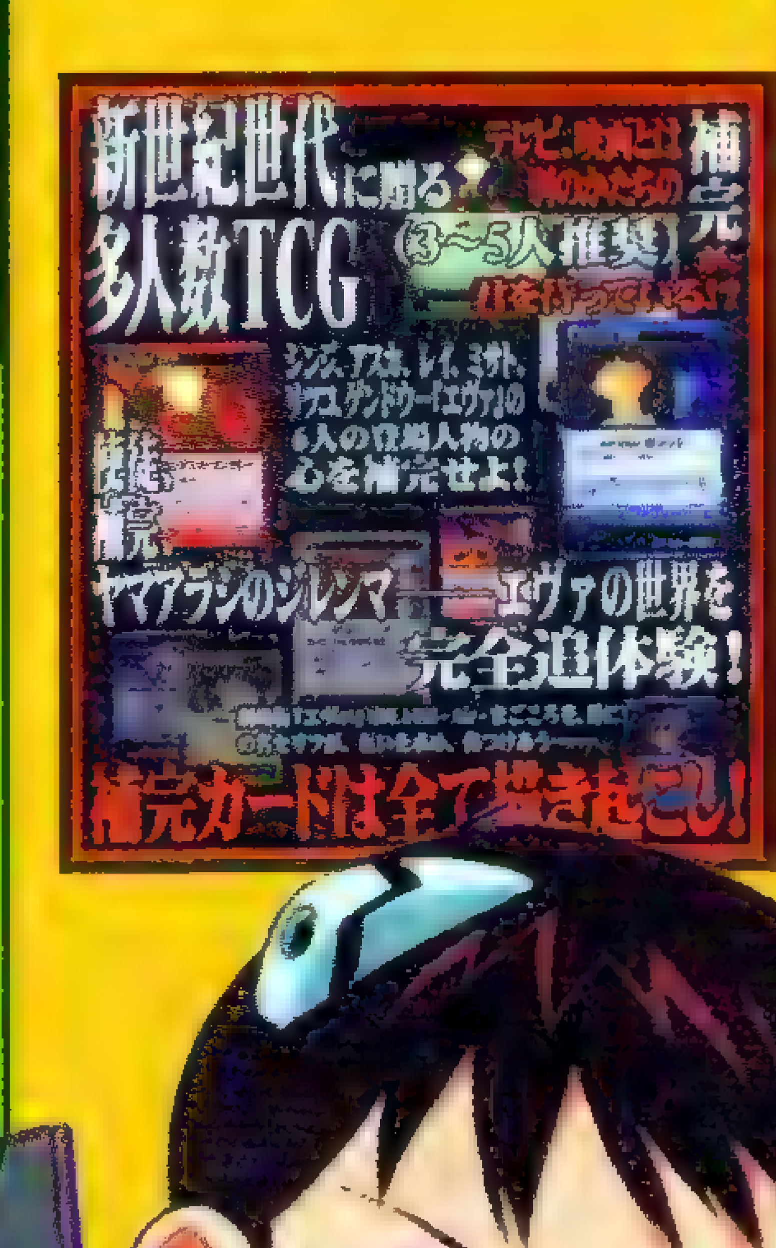
Cada personaje tiene asociado un color específico, a saber: Rei es blanco, Shinji Azul, Ritsuko amarillo, Asuka rojo, Gendo negro y Misato verde.

TIPOS DE CARTAS

La primera versión del juego se compone de las siguientes cartas:

15 Angel
49 Battle
16 Character
73 Drama
3 Eva
10 Instrumentality
63 Put

No todas se conseguían con la misma facilidad ya que su inclusión en los mazos y en los boosters variaba dependiendo de la dificultad de la misma, indicada con un símbolo (círculo, estrella o rombo) en el costado derecho de la carta.



TIPOS DE CARTAS



Arriba, una típica carta **Put** que generalmente sirve para incrementar las habilidades y chances de victoria de nuestras unidades **Eva** o su piloto; abajo, una **Battle (Other)** que nos permite hacer uso del famoso **rifle de positrones** a la hora de freír y mandarlo bien lejos de **Tokyo 3**, el escenario donde se desarrolla el juego.



Las cartas del tipo **Angel** son distintas al resto (al igual que las de instrumentalización) ya que en su reverso puede leerse el kanji de '**Shito**', que nos indica que una de estas entidades ha entrado en juego para acabar con nuestra partida.



ber que es obligatorio incluir una de ellos cada quince cartas de los tipos antes mencionadas que tengamos en nuestro mazo, para que de tanto en tanto una de estas criaturas nos obliguen a presentar batalla. El mazo no tiene límite máximo de cartas y sólo se pueden incluir tres copias de una misma carta. Los ángeles no pueden estar repetidos.

Dolores de cabeza

El mecanismo del juego es un tanto complicado y no es intención de esta primera nota entrar en detalles acerca del mismo, sino más bien pintarles un pantallazo de lo copado que puede llegar a ser jugarse un par de partiditos con estos amiguetes.

En realidad, aprender a jugar implica bastante esfuerzo, digamos un poco menos que **Magic** y mucho más que **Pokémon**, no sólo por el hecho de que el mismo está en el idioma natal de **Yoko Ono** sino porque está muy bien concebido y ofrece una vastísima gama de posibilidades a la hora de desarrollar las tácticas y estrategias.

A decir verdad, a medida que nos íbamos embebiendo de las particularidades del mismo, nos hizo pensar muy seriamente si las cartas no fueron diseñadas antes de que la serie fuera un proyecto animado. Hay demasiados motivos y coincidencias como para que, por ejemplo, todo lo concerniente a **Asuka** sea de color rojo y lo mismo se aplica a cada personaje principal... sinceramente, nos dio qué pensar; a medida que aprendan a jugar seguramente se irán sorprendiendo tanto como nosotros.

Pero tiempo al tiempo, es mejor que vayamos familiarizándonos un poco con las cartas; por eso los invitamos ahora a que echen una mirada a la **Battle card** de **Misato** que está en la página anterior.

Lo primero que hay que tener en cuenta es el color de fondo o borde de la carta, en este caso es verde; este detalle es muy importante porque cada personaje tiene un color asociado, como se indica en el recuadro inferior, que acompaña al ejemplo y está relacionado directamente con los símbolos en forma de círculos o triángulos. Estos dos elementos serán muy útiles a la hora de dejar cartas fuera de juego durante un turno o cuando necesitemos a alguno de ellos para lograr nuestros objetivos.





La carta de **Instrumentalización** o **'Hokan'** de **Rei Ayanami**. Todos los personajes principales tienen una, aunque son difíciles de conseguir. Estas cartas son dobles, y para ganar hay que cumplir las instrucciones que se indican en cada lado de la carta (**Niveles 1** y **2**). Teniendo en cuenta que, además, deberemos obedecer las exigencias de la fase de **Instrumentalización**. Por ejemplo, para **Rei** el **Nivel 1** dice: 'Este turno, **Rei** y **Shinji** han sido seleccionados para combatir y derrotar a un **Angel**' y del otro lado tenemos '**Rei** y **Shinji** están juntos y solos en un grupo, ninguna carta **Put Character** puede estar sobre ellos'. Si nunca jugaste estas frases no significan nada; si jugaste pocas veces suenan a cosa fácil... pero los hechos nos demostraron que en verdad se hace realmente complicado poder llevar a cabo estas misiones.

Esta historia continuará

Creemos haber cumplimos el objetivo de entusiasmarlos con esta nueva y fascinante faceta de **Eva**, y a partir de ahora serán ustedes los que decidan si seguimos ahondando en explicaciones sobre cómo es el sistema de juego (les adelantamos que es por turnos, parecidos a los de **Magic** pero un poco más rebuscados) y demás. Es por eso que nos gustaría que lluevan cartas y mails diciéndonos cuál es su opinión, teniendo en cuenta que las cards no existen en castellano y ni siquiera en inglés (aunque es muy probable que a partir de ahora muchos se pongan a escribir sobre ellas, el juego y su reglamento); pero recuerden: ¡como siempre, la leyeron antes y mejor en **Nuke**! ¡**Evangelion**, hashin!

Cada **Angel** tiene una serie de reglas particulares indicadas en la carta que indica el daño que pueden hacer y la forma de vencerlo.



Este número indica la fuerza que tiene el **Angel** y sirve para determinar si él o los **Eva** poseen más chances de sobrevivir al enfrentarse en combate.



Draw Points
cantidad de cartas a levantar en la fase correspondiente

Este número indica la fuerza que tiene la unidad **Eva** en cuestión, por lo general hay que elevarlo mediante el uso de alguna carta **Put** para que los ángeles no nos pasen por encima.

FROM THE MOVIES



Existe una segunda versión del juego basada en las películas de **Evangelion**. Si bien las reglas son casi las mismas, la mayor diferencia se basa en el arte y en ciertas particularidades de las cartas que las hace mucho más interesantes y atractivas que las de versión televisiva. A la vez incluye una versión revisada del manual, conocida como la 2.0.









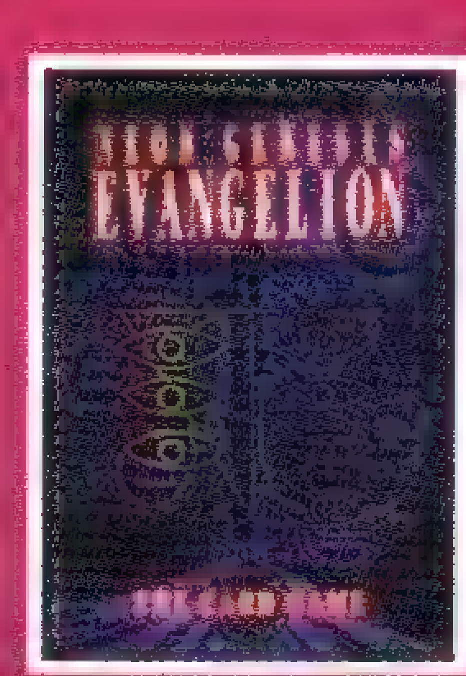


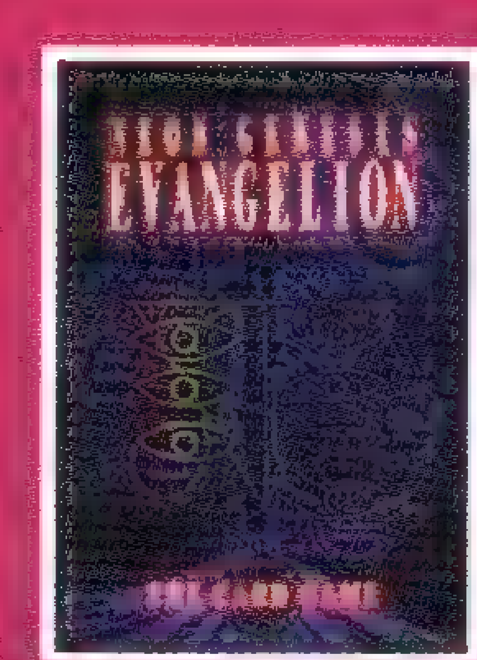












Este diagrama muestra cómo se despliegan las cartas sobre la mesa. Las líneas blancas indican las posibles interrelaciones de los personajes (que serán explicadas en la próxima entrega). Bajo ellos pueden verse los **Eva** preparados y la carta de instrumentalización de **Gendo Ikari**.

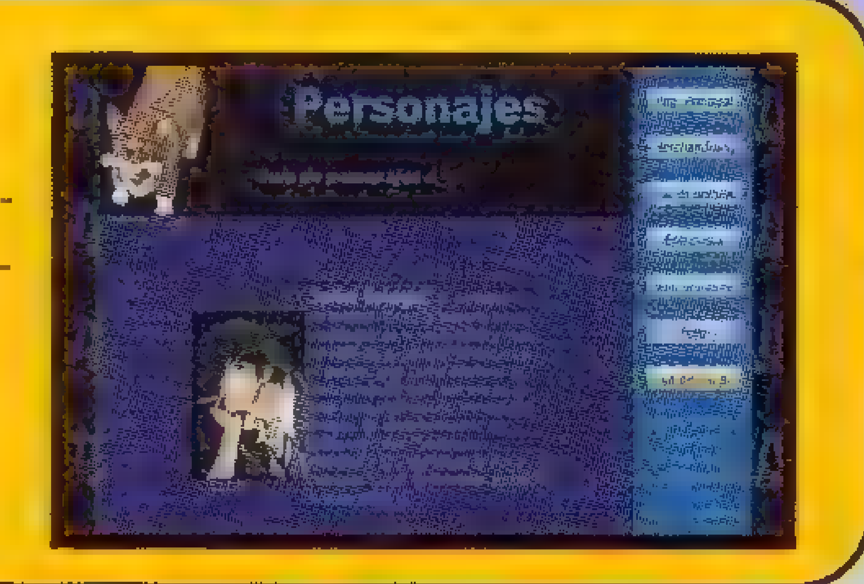
LINK LINK

Link Link - Animé Net Por Ignacio Esains

¡Nuevamente, les ofrecemos los mejores sites y, a pedido de ustedes, seguimos navegando a la deriva buscando más páginas nacionales que hagan honor a esta sección!

http://cowbe.dreamers.com

El primer sitio argentino dedicado a una de nuestras series preferidas de animé: **Cowboy Bebop**. La comanda **Hernán Pablo Alvarez** y recibe unas 600 visitas al mes, lo que hacen unos 5.000 desde que la misma saltó al cyberespacio. Las secciones son muy copadas y han sido recientemente renovadas. Incluyen guía de episodios, data sobre la futura película, merchandising, reportajes traducidos de otros sites americanos y una galería de arte más que recomendable. See you, space cowboy!



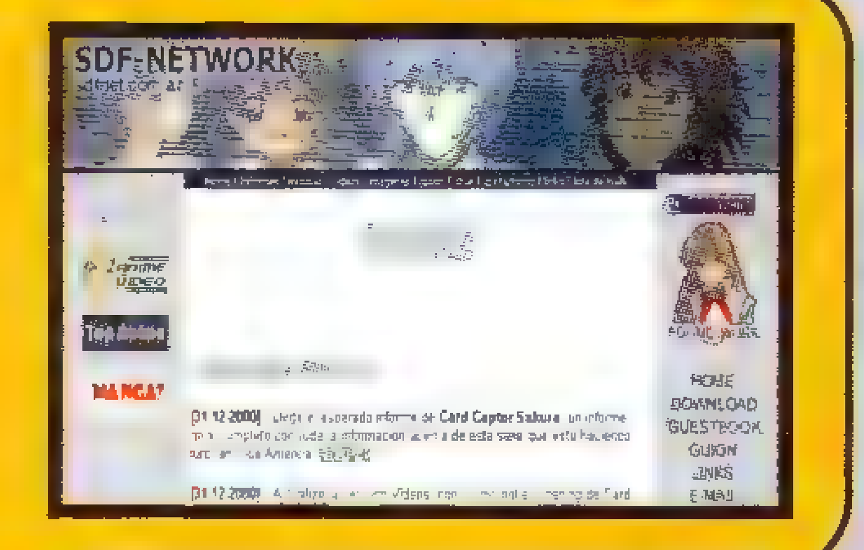
http://www.animetal.cjb.net

Una fantástica página realizada por **Bruno Dangelo**. La misma tiene un poco más de 2 meses y ya lleva más de 10.000 visitas, unas 150 por día, y eso se entiende debido a su gran calidad y lo completo de los informes. Además, encontrarán letras de canciones, imágenes para bajar y algo sumamente copado: una **radio** transmitiendo música de animé las 24 hs... ¿cómo se hace para escucharla? ¡Entren al sitio y entérense por ustedes mismos!



http://www.sdfnet.com.ar/

Leandro Berne nos brinda una página donde encontrarán informes sobre series como **Card Captor Sakura**, **Rurouni Kenshin**, **Macross**, **Kare Kano**, etc. También hay una gran selección de temas y videos de openings de estas series, listos para ser bajados, y muchas otras cosas que se van actualizando constantemente, como un área de chat, y algo muy interesante: la posibilidad de mandar guiones propios (por ejemplo de comics) para que sean leídos por otros visitantes.



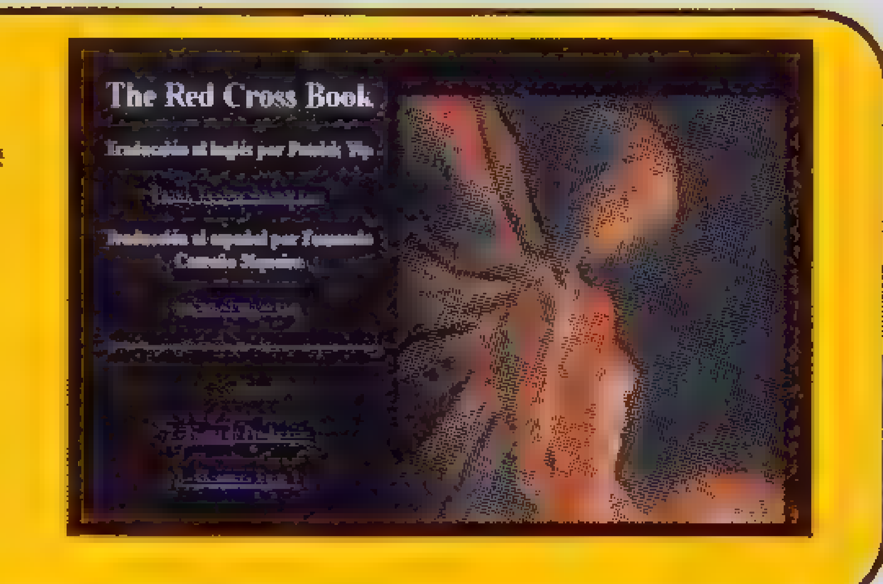
http://dkradio.metropoli2000.net

Ricardo Pérez, **Dario Ureña** y **Guillermo Pierri** fueron los primeros en realizar un programa de radio dedicado al animé y el manga llamado **Despierta Kakarotto**. Hace un tiempo que todo eso se encuentra almacenado en su mega computadora madre central, a la cual se puede acceder desde Internet sin ningún inconveniente. ¡La página es una maza, se van a querer matar cuando la vean! ¡Encausados en la onda del Robot Argentino Nipón, saben llevar bien en alto el estandarte de la originalidad, las notas realmente bien pensadas y el humor, sobre todo!



http://www.geocities.com/ferio2012/index-e.htm

El **Red Cross Book** es un librito que se vendia cuando el estreno de las pelis de **Evangelion** en **Japón**. El mismo trae interesante información sobre el por qué de los films, cómo fueron planificados y desarrollados, y algunos que otros comentarios de la cúpula creativa de **Gainax**. Lo que esta paginola nos ofrece es la traducción en inglés y castellano de este ejemplar, con los glosarios completos y algunos detalles sobre la serie que son más que imprescindibles para los fans. A esto se le agrega una buena presentación... ¿qué están esperando?

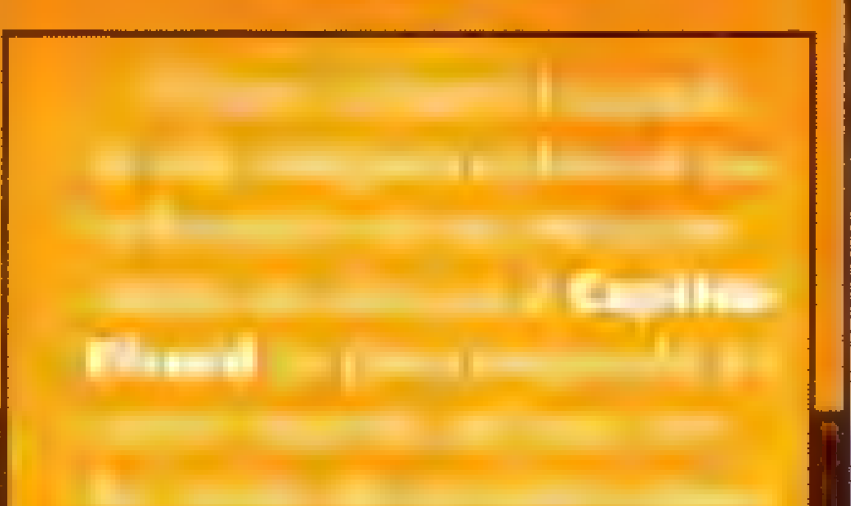


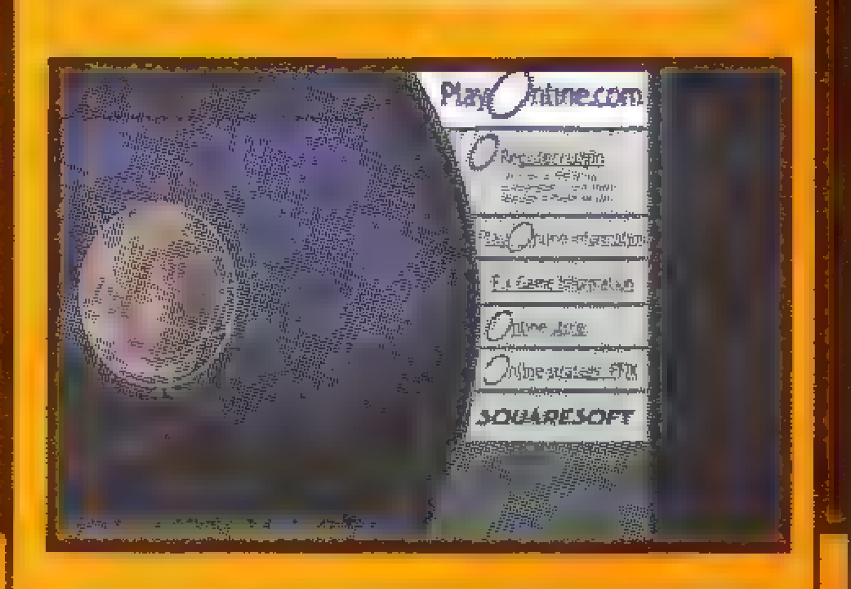
http://www.clowbook.com

Ok, es el sitio oficial de **Nelvana**, compañía que hizo trizas la serie de **Sakura** para la emisión en **USA** (¿**Madison**, estás de acuerdo?) y claro está que no son los responsables de los capítulos que pasan en el **Cartoon**, pero este site tiene unos gráficos buenísimos en Flash, animaciones y efectos de primera. Hay diferentes opciones para acceder a la historia, los personajes, las cartas **Clow** y hasta un juego que según promete va a estar bárbaro, pero que al cierre de este número todavía no estaba habilitado. Igualmente, no dejen de visitar este lugar.

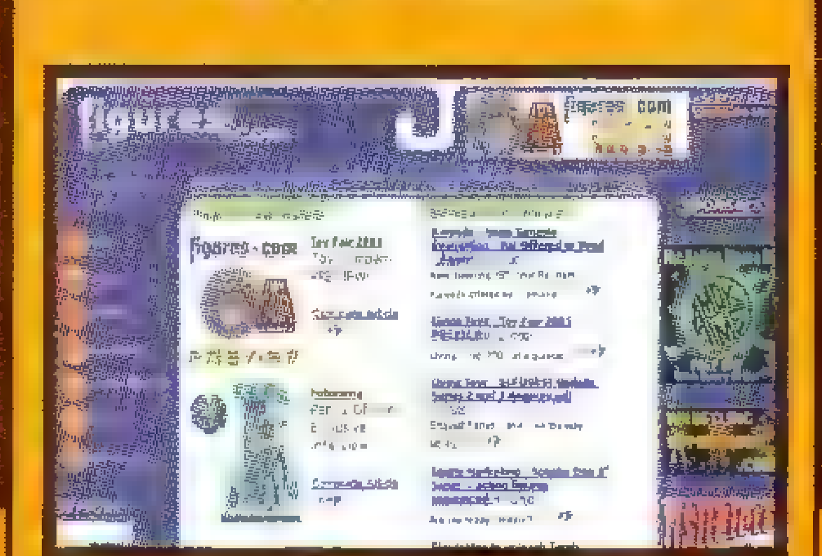


OTROS SITES











VIDEO BOY

Les presentamos una nueva sección, las crónicas de Video Boy, quien nos pondrá al tanto de las ediciones animadas que se pueden conseguir en los videoclubes de nuestro país.

En diciembre hubo tres lanzamientos directos a video de películas animadas producidas en los **Estados Unidos**.

En un esfuerzo de producción sin precedentes, un valiente redactor de **Nuke** se arrimó al **Blockbuster** de la esquina y huyó con estas tres importantes obras bajo el bucito.

La primera de éstas es '**La Sirenita II: Regreso al Mar**': es un prejuicio común que las continuaciones a video de éxitos de **Disney** son aburridas, sosas, mal animadas, y parecen capítulos de televisión estirados.

Mucha gente ni las alquila asumiendo esto sin siquiera verlas.

Bueno, para variar, los prejuicios tienen toda la razón. No sólo es más aburrida que las insoportables secuelas de **Aladdin** y **El Rey León**, sino que está peor animada que las bolitas de **Telefé**.

Lo que hay de historia tiene que ver con **Melody**, la hija de la **Sirenita** original, una nena nacida con piernas, que no tiene idea de dónde viene ni por qué su mamá habla con cangrejos.

Además, hay pedazo de pared construida al lado del castillo para que ella nunca vea la playa; como no podía ser de otra manera, la curiosa niña sólo sueña con conocer **Villa Gessel** y nadar entre ballenas y latitas de Coca en la **Península Valdez**.





También hay una bruja que es la hermana de la gorda jazzera de la peli anterior, pero ésta es flaca y de voz finita.

Las canciones son atroces y las voces también. Como hice todo lo posible para olvidarme de esta peli, no me acuerdo de cómo termina, pero seguro que bien porque al final había coros estridentes y un atardecer en 3D todo mal coloreado.

Después de esta decepción, la próxima superproducción que habitó mi casetera fue '**Heavy Metal 2000**', continuación de la peli original de principios de los '80, adaptación de las obras de algunos de los más grandes comiqueros de la historia (**Corben** y **Giménez**, para citar un par). ¡En este caso, el adaptado es **Kevin Eastman**, creador de las **Tortugas Ninjas**!; igual lo vi mansito, desprejuiciado y en paz con el universo, pasé la propaganda de cine argentino con temita de **Voyager** y la propaganda del agua 3D fácil. Y lamentablemente ésa (la publicidad) fue la mejor animación que vi, ya que los quince millones que salió esta batata se los deben haber gastado en drogas rockeras y discos de **Enya**, porque la peli es más fea que un especial de **Mr. Hipo**.

Para empezar, ya no son episodios cortitos que aburren pero terminan rápido, sino toda una historia insoportable, con una protagonista que parece un cha-bón con tetas (remember **Brigitte Nielsen**?) y soldados fofos que dicen 'fuck' cada tres palabras, porque es para adultos.

La heroína, **Julie Strain**, pierde sus ropas seguido y la sangre y violencia está, pero dibujada tan mal como en el legendario **Hokuto no Ken** (**Fist of the North Star**), que por lo menos tenía la chapa del nulo presupuesto y la sabiduría oriental.

Heavy Metal 2000, también conocida como **Heavy Metal F.A.K.K.**, tiene una historia que involucra el secuestro de la también generosamente dotada hermana de **Julie**, un malo que es el temible **Michael Ironside** y un viejito milenario y sabihondo ¡con la voz del milenario y sabihondo **Billy Idol**! Hurra por el casting, saquemos esto antes de que me ensucie el cabezal y vamos a la próxima.

Exhausto luego de estas dos antipelis, puse todas las fichas en mi última esperanza, '**El Gigante de Hierro**', de la que poco sabía más que tenía en la tapa al amigo de los niños, el héroe cual fugaz estrella, el **ROBOT**, icono de mi niñez que todavía me transporta a lugares maravillosos y desconocidos. Este robot, en particular, recordaba mucho a los guardianes de la obra maestra de **Hayao Miyazki**, **Laputa Castle in the Sky**.

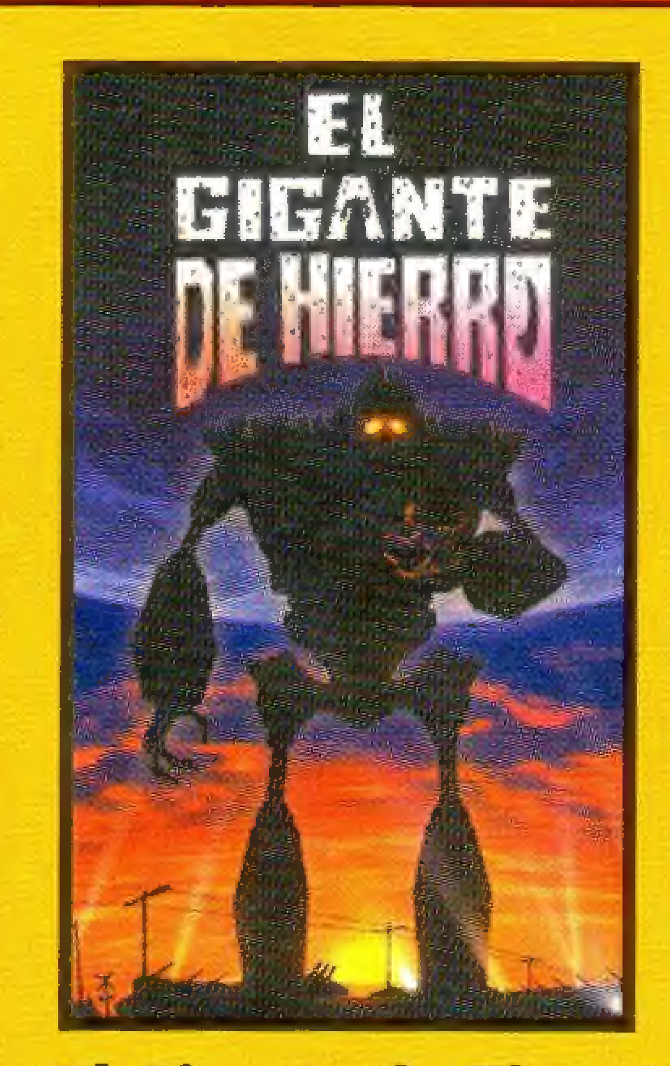
Desde los primeros emocionantes minutos reminiscentes de **ET** y **Planeta Tierra**, el **Gigante de Hierro** me atrapó en sus fríos brazos de hojalata y me hizo su mejor amigo. Esta inigualable película, la historia del pequeño **Hogarth Hughes** y su relación con el mamotreto mecánico que encuentra en su patio, perseguido por los Men in Black y la mar en coche, es la mejor película animada salida de los estudios americanos desde '**El Extraño Mundo de Jack**'.

Tiene humor, acción, suspenso y una animación más que esplendorosa. Si la pueden conseguir en su edición en DVD, en idioma original y en widescreen (versión de cine), mejor, pero el doblaje es casi perfecto y esta es una peli que hay que ver aunque la haya masacrado Video Records Buenos Aires Argentina.

La pregunta que palpita en la lengua de los fervorosos otakus, aterrorizados, conteniendo lágrimas por si fuera verdad: ¿es mejor que el animé?

Sí, es mejor que mucho del animé que no sea de **Ghibli**, así que la opción es de ustedes: se gastan 20 mangos en una casete pirata de animé fulero tipo **Mermelada** o por tres pesitos alquilan esta maravillosa película que, les aseguro, no los defraudará!

¡ALQUILALA YA!



'**El Gigante de Hierro**' es uno de los mejores largometrajes de animación de los últimos tiempos, un ejemplo del que tendrían que aprender los creadores de los títulos de aquí abajo, '**Heavy Metal 2000**' y '**La Sirenita II: Regreso al Mar**'.

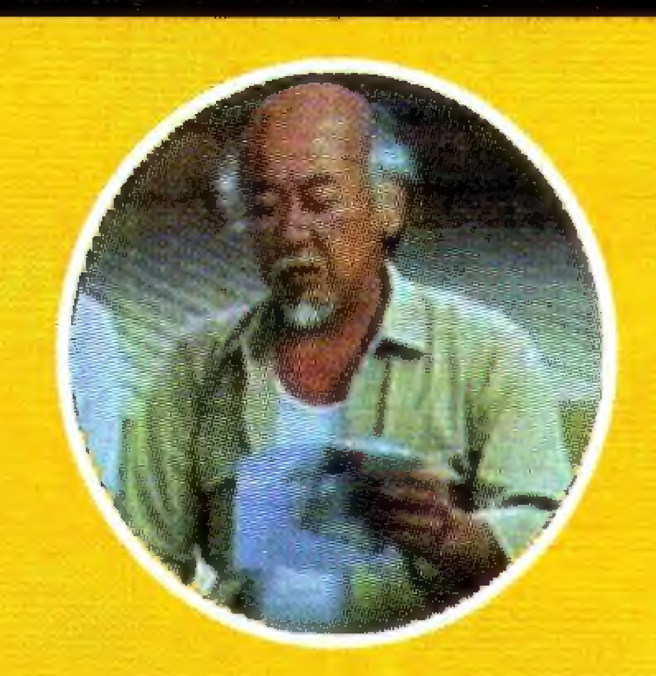




BOMBS AWAY

¡El Correo-san de la Nuke-san!





Hola, soy su nuevo anfitrión: el **Sr. Miyagi**. Mi amigo el **Sr. Cerebro** me dijo que mientras él se toma unas vacaciones yo me hiciera cargo del correo. ¡Pensé que sería algo sencillo pero por lo que veo hacen todos preguntas sobre dibujitos japoneses que nunca he visto en mi vida! ¡No sólo el padre del **Sr. Miyagi** jamás enseñó karate sino que en nuestra casa de **Okinawa** no teníamos ni cable ni tele ni nada! ¡Sólo gran hipoteca!

Aquí primera lectora nos manda carta y dice:

¡Hola! soy **Lorena Higa** y tengo 20 años. Les escribo para felicitarlos enormemente porque la pequeña revista sigue creciendo y mejorando, cada mes es una sorpresa nueva y eso significa que hay gente profesional y realmente aficionada ofreciéndonos lo mejor para que los otakus seamos felices.

Usted, **Sr. Cerebro**, es muy gracioso, me pregunto cómo surge tanta chispa dentro de su pecera.

Le cuento que me mudé a un pequeño pueblito llamado **Victoria** (no se moleste en buscarlo en un mapa) que queda en **Entre Ríos**, y estaba bastante preocupada porque no sabía si **Nuke** conocía la existencia de este pueblo fantasma, pero fue una gran alegría (sorpresa) ver que en un lugar donde no tienen cambio de $5 llega esta perla argentina. Ahora estoy más tranquila.

Bueno, no la hago más larga, solamente les pido que dejen mi mail para todos los que adoran tener la casilla llena y tener un montón de gente desconocida para contestar y conversar sobre cualquier cosa, pueden escribir a:

namida@topmail.com.ar

o a esta otra:

bluesky@webmail.com.ar

¡Besos y saludos a todos, muchísima suerte y sigan adelante!

Lorena: su pueblo de la **Victoria** recordar aldea invadida por soldados americanos donde **Sr. Miyagi** combatir y hsdys tal vez robar documento de soldado y luego usarlo para probar fama en **Hollywood** antes de tener que venir a contestar este honorable correo...

Hola a todos: mi nombre es **Martín Villagarcia** y vivo en la Capital Federal. Tengo 14 años y soy otaku desde hace tres años, aunque oficialmente desde hace sólo dos. [] para lo que escribo es para contar algo, la verdad que tienen toda la razon al decir que **Cowboy Bebop** es la mejor serie de la década. Antes de ver la serie solía ser un recontra fanático de Evangelion, al punto de tener todo lo que estaba al alcance mío de la serie, pero cuando vi a **Bebop** me di cuenta de que una serie no tiene por qué ser tan profunda para ser buena. La verdad que me encariñé mucho con todos esos personajes alocados, y me entristecí mucho cuando los vi recuperando sus pasados, alias **Faye** y **Ed**; pero el final es glorioso, y si publican el mail en la revista quiero decirles a todos los fanaticos del animé que vean esta serie, porque es realmente la mejor de los '90.

Ahora, cambiando de tema, la verdad que creo que se equivocaron mucho al poner que **Shojo Kakumei Utena** no tenía argumento, y que era un chiste (en el top 10 de la N°3), porque la serie no es simplemente un chiste, es excelentísimamente buena. La trama está buenísima, y me parece re de mal gusto eso de decir que la serie es mala porque la protagonista es una tortillera junto con la negra. Están equivocados, detrás de **Utena** hay una trama re copada, unos personajes re gloriosos, y todo junto queda re poderoso. Yo soy un fanático de la serie, en especial de la película, y creo que deberían retractarse o por lo menos justificar eso de que es un chiste.

Bueno, creo que no me queda nada más por decir. la revista es una maza, no hay nada que mejorar, el último número estuvo bárbaro. ¡Espero que sigan así!

PD: Mi mail para los que me quieran escribir es

gendohikari@hotmail.com

Amigos lectores: les pido por favor que no me escriban en difícil, yo no entender palabras japonesas modernas como: **Otaku**, **shojo**, **Utena**, **Bebop**, **Kakumei**... ¿De qué estar hablando? ¡Recordar que **Miyagi** no cazar diccionario ni cuando iba a escuelita de **Okinawa** y por eso terminar contestando correo por pancho y Coca!

Hola, soy **Felix Fuster**.

Con respecto al nuevo formato de la revista... la verdad es que me complicó la colección ya que las tenía guardadas en un lugar de tamaño justo, pero es verdad de que es mayor la info que entra en ese formato y lo importante es que la info sea la justa y necesaria, con lenguaje entendible y divertido como Uds. lo hacen.

La verdad es que uno compra la revista por la info y no si es más chica o más grande y por eso compro la revista que, como dije antes, para que yo la compre y la lea (no sólo me interese el data disc) tiene que estar muy pero muy buena.

Cambiando de tema, leyendo el correo de su... perdón, de nuestra revista, leí que una chica quería un poco de hentai, la verdad es que a mí también me gustaría pero uno sabe que la revista es para chicos también, así que se me ocurrió una idea con el data disk, que es la siguiente: Uds. pueden comprimir con el zip algunas fotos y una vez comprimido cambiar el nombre del archivo por algo que los interesados sepamos y también cambiar la extensión del archivo por un .dat .fpc .ndd o lo que sea, así lo único que hacemos es cambiar la extensión y descomprimir el archivo y todos contentos.

Y hablando de fotos, gracias por la inmensa cantidad de fotos. He pasado las mil (1046) de animé y 2621 en general.

¡Chau, me despido y les agradezco todo lo que hacen!

¡Ah, por fin una palabra que **Sr. Miyagi** conoce a la perfección! Yo siendo gran fanático del **hentai** y saber que es gran temática entre jóvenes, por eso voy a intentar hacer que directivos de publicación revean su posición al respecto, les pido un poco de paciencia, como la que tengo yo que mandar todos mis mangas hentai en barco y hacer como cincuenta años que estar esperando envío... Bueno, es todo por hoy, espero que el **Sr. Cerebro** vuelva ahora que se le voló el estudio y si no ya saben donde me pueden encontrar. ¡Hasta el mes que venir!

PARA ESCRIBIR AL DOJO DEL SR. MIYAGI

El **Sr. Miyagi** conseguir empleo de plomero en hotel de Constitución pero sentirse muy sólo, muchachos del barrio no estar interesados en aprender artes marciales sino en romperle los vidrios a pedradas a venerable instructor y gritarle ¡koreano okupa! Es por eso que estoy ahorrando para mudarme y en el foro de discusión de esta revista:

www.egroups.com/group/Nukelab

me pagan cinco centavos por cada lector que mencione mi nombre, así que los invito formalmente a entrar en él y a dejar sus mensajes y leer las ideas alocadas de los demás participantes. El sistema es fácil, entran, se registran y si quieren leer lo que dicen los otros van a la opción **Messages** y si quieren dejar unas palabras van directamente a **Post** o hacen **Reply**. Recuerden que karate como ruta, si van por la derecha ok, si van por la izquierda ok, pero si van por el medio: ¡prrrddd... como uva!

Si quieren mandarnos cartas pueden hacerlo a

Paraguay 2452, 4° B
(1121)
Capital Federal

o por e-mail a

Nukemag@ciudad.com.ar